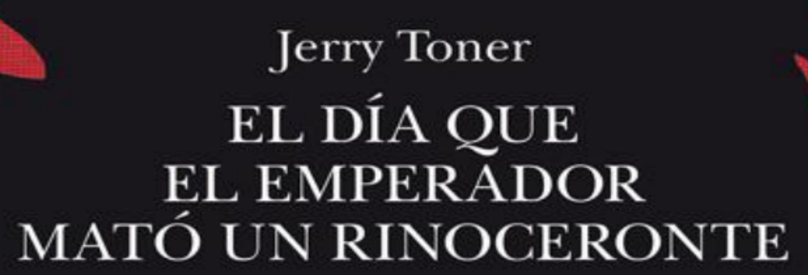
Jerry Toner



EL DÍA QUE EL EMPERADOR MATÓ UN RINOCERONTE

Para entender el circo romano

SIRUELA BIBLIOTECA DE ENSAYO

Jerry Toner

EL DÍA QUE EL EMPERADOR MATÓ UN RINOCERONTE

Para entender el circo romano

Traducción del inglés
de Victoria León


Siruela

Biblioteca de Ensayo 144 (Serie Mayor)

Edición en formato digital: junio de 2024

Todas las imágenes del interior proceden de
Wikimedia Commons.

Título original: The Day Commodus Killed a Rhino:
Understanding the Roman Games
En cubierta: © rawpixel
Diseño gráfico: Gloria Gauger
© John Hopkins University Press, 2015
All rights reserved
Publicado por acuerdo con John Hopkins University Press,
Baltimore, a través de International Editors.
© De la traducción, Victoria León
© Ediciones Siruela, S. A., 2024

Todos los derechos reservados. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Ediciones Siruela, S. A.
c/ Almagro 25, ppal. dcha.
www.siruela.com

ISBN: 978-84-10183-67-4

Conversión a formato digital: María Belloso

Índice

PRÓLOGO

Muerte del rinoceronte

El emperador Cómodo quería matar un rinoceronte. Y quería hacerlo en el Coliseo. Su pasión por cazar animales era tal que también quería abatir un tigre, un elefante y un hipopótamo. Así que, a finales del año 192 d. C., ofreció durante catorce días los juegos más lujosos y espectaculares que Roma hubiera visto nunca. Y su atracción estrella iba a ser el propio emperador. Cuando se conoció la noticia, gentes de todos los rincones de Italia acudieron en estampida para ver lo que no se había visto y ni siquiera oído nunca: un emperador en la arena. Se contaba que la destreza del emperador era tal que no fallaba jamás al lanzar la jabalina o disparar una flecha con su arco.

Vestido con una túnica de manga larga hecha de seda y oro, Cómodo inauguró los juegos siendo recibido formalmente por los senadores romanos, demasiado aterrorizados como para no asistir. Cómodo se cambió entonces para lucir una toga de pura púrpura cubierta de estrellas de oro y rematada por una capa púrpura a juego con esta. En la cabeza llevaba una corona de oro con incrustaciones de gemas de la India. Y su mano sostenía una vara a semejanza de la de Mercurio, el mensajero de los dioses. Recientemente, el emperador se había aficionado a vestirse como Hércules, el hombre que, por sus actos heroicos, había llegado a convertirse en un dios. Por eso Cómodo también acostumbraba a vestir un manto de piel de león y a llevar una maza como Hércules, y se erigieron incontables estatuas del emperador vestido a la manera hercúlea por toda Roma. Pero, antes de salir al óvalo de arena del gran Coliseo, que los emperadores Vespasiano y Tito habían construido más de un siglo atrás, el emperador se deshizo del disfraz de Hércules. Este quedó sobre una silla de oro, y él se presentó ante la enorme multitud de cincuenta mil espectadores vestido de Mercurio antes de desprenderse de todas sus ropas y quedarse tan solo con una túnica.

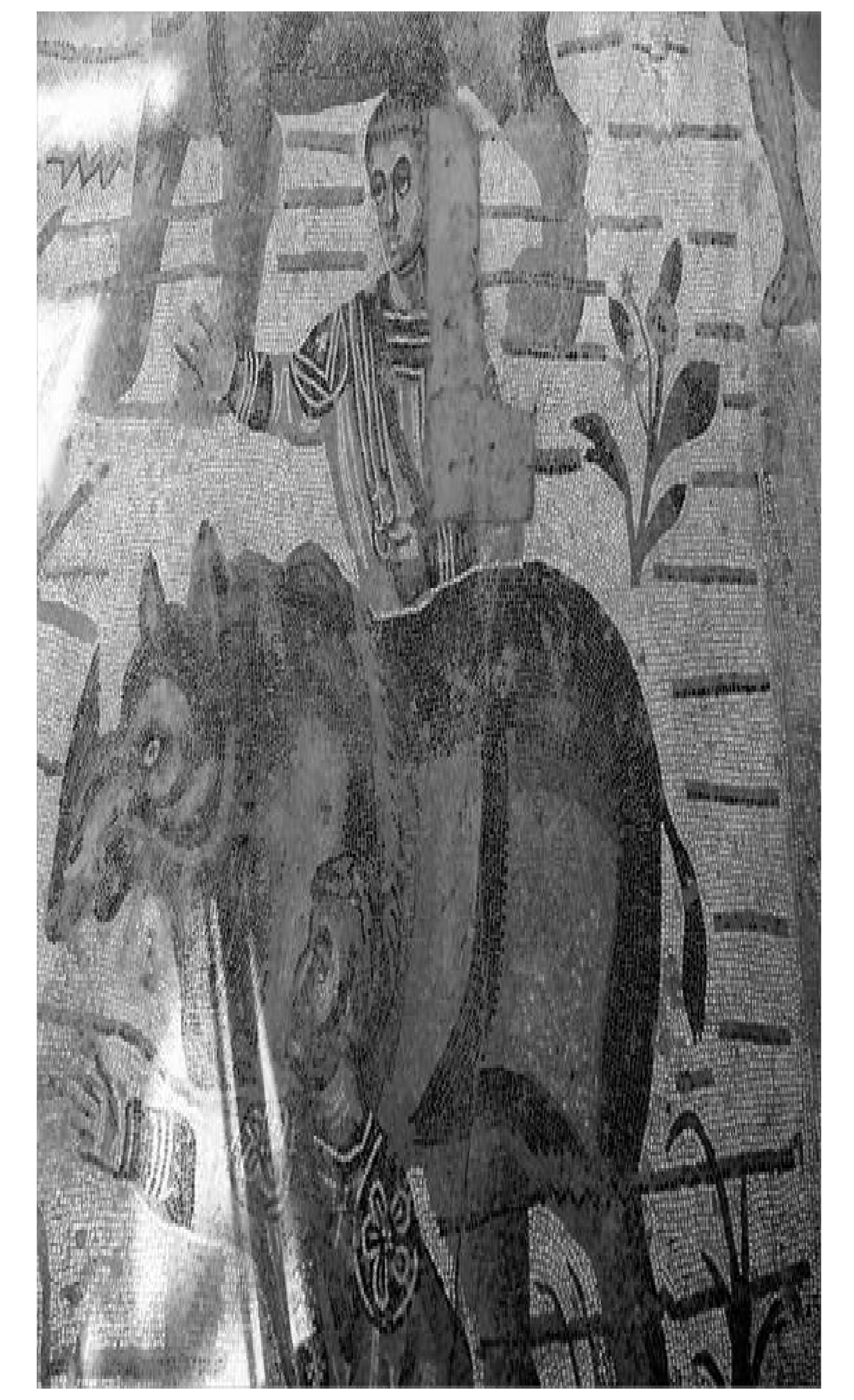
Pero no se limitó a salir a la arena como un cazador normal. Se había construido una pasarela que atravesaba todo el anfiteatro que Cómodo recorrió para lucirse ante su fascinado público. Aunque aquello tendría más de tiro al pavo que de cacería. Los muros que sostenían la estructura separaban a los animales en pequeños rebaños debajo, y desde su posición de ventaja el emperador podía alcanzarlos fácilmente con su arco y con

sus jabalinas. En la primera jornada, calentó matando él solo a cien osos. La multitud celebraba y aplaudía cada proyectil que daba en el blanco. El esfuerzo era agotador. A la mitad, el emperador se sintió cansado y, alzando una copa con forma de maza hercúlea, se bebió de una vez todo el vino fresco y dulce que contenía. «¡Salud!», gritó la multitud.

En los días que siguieron continuó la carnicería. Los animales eran conducidos hacia él o se los colocaban delante dentro de redes para que pudiera disparar a bocajarro. Incluso abatió a una dulce jirafa con sus lanzas crueles. Pero el rinoceronte representaba mayor dificultad. La presencia de un rinoceronte era lo que aseguraba la grandeza de los juegos. Solo transportar al animal hasta Roma había requerido un considerable esfuerzo logístico. Se trataba de bestias que resultaba difícil controlar. El emperador Tito había llevado un rinoceronte a los juegos con que se celebró la inauguración del Coliseo en el año 80 d. C. Al principio, el extraño animal solo fue exhibido ante la multitud, que contempló asombrada su gruesa piel y sus cuernos gemelos. Pero cuando llegó la hora de hacer luchar a la bestia, el rinoceronte no se mostró cooperativo. Sus cuidadores intentaron desesperadamente enfurecerlo golpeándolo con látigos, aterrorizados por lo que podría ocurrir si el animal fallaba. Al fin, el rinoceronte bajó la cabeza y estalló en una furia terrible. Salió a la arena y cargó contra un enorme toro al que levantó en el aire como si fuera un muñeco. Y la muchedumbre, que minutos antes se había estado quejando de que no pasaba nada, se quedó entonces sin aliento, sobrecogida.

Pero aquella no había sido la primera aparición de un rinoceronte en Roma. El gran adversario de Julio César, Pompeyo Magno, había llevado un ejemplar a sus juegos del año 55 a. C., aunque no está claro si el animal en cuestión era un rinoceronte africano de dos cuernos o un rinoceronte indio de uno solo. Ambos tipos estuvieron al alcance de los romanos, como atestigua el famoso mosaico de Piazza Armerina en Sicilia, donde encontramos un ejemplar indio. Y tampoco fue el rinoceronte de Cómodo, fuera del tipo que fuese, el primero en la historia de Roma al que se dio muerte para entretenimiento de las multitudes. El emperador Augusto hizo cazar uno como parte de sus juegos del año 29 a. C. para celebrar la inauguración de su templo dedicado a Julio César, su muerto y deificado padre adoptivo. Los líderes romanos parecen haber tenido cierta fijación por matar animales extraños. Con una piel de casi dos pulgadas de grosor en algunos lugares, un rinoceronte no es un animal que resulte fácil matar ni siquiera con un rifle moderno. Imaginemos la

cantidad de flechas y lanzas o la ayuda de otros que Cómodo debió de necesitar para abatir a la pobre bestia.



Mosaico que muestra la captura de un rinoceronte.

Contamos con un testimonio al que agradecer todos esos vívidos detalles. Igual que su padre antes que él, Dion Casio era senador y, como sus compañeros, se vio obligado a asistir a los juegos y a saludar y aclamar al emperador. Veinte años después de la muerte de Cómodo, Dion escribió una historia de Roma en ochenta volúmenes que abarcaba un periodo de casi mil quinientos años. La sección dedicada al gobierno de Cómodo está repleta de testimonios de las disparatadas excentricidades del emperador. Y su desprecio hacia él es evidente. Había conocido de primera mano todas sus manías.

Dion no pensaba que Cómodo fuera malvado por naturaleza. El cronista consideraba más bien al emperador alguien extremadamente ingenuo. Pero ese carácter simple unido a su cobardía lo había llevado a perderse por el camino de las malas influencias. No tardó en adquirir hábitos perversos, crueles y lujuriosos que no lo favorecían en la comparación con su trabajador, modesto e inteligente padre, Marco Aurelio.

¿Por qué se comportaba Cómodo así? ¿Acaso estaba loco, simplemente? El hecho de que fuera el último líder romano en considerar que merecía la pena llevar un rinoceronte a sus juegos sugiere que sus actos deben verse en un contexto histórico más amplio. El propio Cómodo también se hallaba inmerso en una larga batalla contra el Senado, al que había llegado a detestar. Al final de sus juegos, Cómodo se acercó a las filas de los senadores levantando una cabeza de avestruz cercenada en lo más alto del cuello por una flecha en forma de hoz. No dijo nada; se limitó a mover la cabeza con una sonrisa que dejaba claro que quería hacer lo mismo con ellos. La primera reacción de Dion fue echarse a reír ante la ridícula escena: el hombre más poderoso del mundo amenazándolos con una cabeza de avestruz. Pero la risa nunca ha sido una sabia opción para enfrentarse a un tirano, y Dion tuvo que masticar unas cuantas hojas de laurel que llevaba sobre la cabeza para ocultar la suya.

¿Debemos tomar al pie de la letra el relato de Dion? Uno de los problemas fundamentales que siempre encuentran los historiadores de la Antigüedad es que las fuentes que han llegado hasta nosotros son parciales, están llenas de retórica y a menudo solo llevan a error. ¿Hemos de tratar el testimonio de primera mano de Dion como una crónica verdadera y rigurosa de los hechos? ¿O pudo haber otras cuestiones que

influyeran en lo que escribió? Este breve libro intenta responder a estas y otras diversas preguntas que el extraño comportamiento de Cómodo suscita. ¿Por qué los emperadores emplearon aquellos vastos recursos en fastuosos espectáculos e incluso quisieron formar parte de ellos? ¿Por qué los romanos disfrutaban viendo matar animales y a hombres que luchaban a muerte entre sí? ¿Cómo podemos entender en el mundo de hoy lo que se dirimía en los juegos romanos?

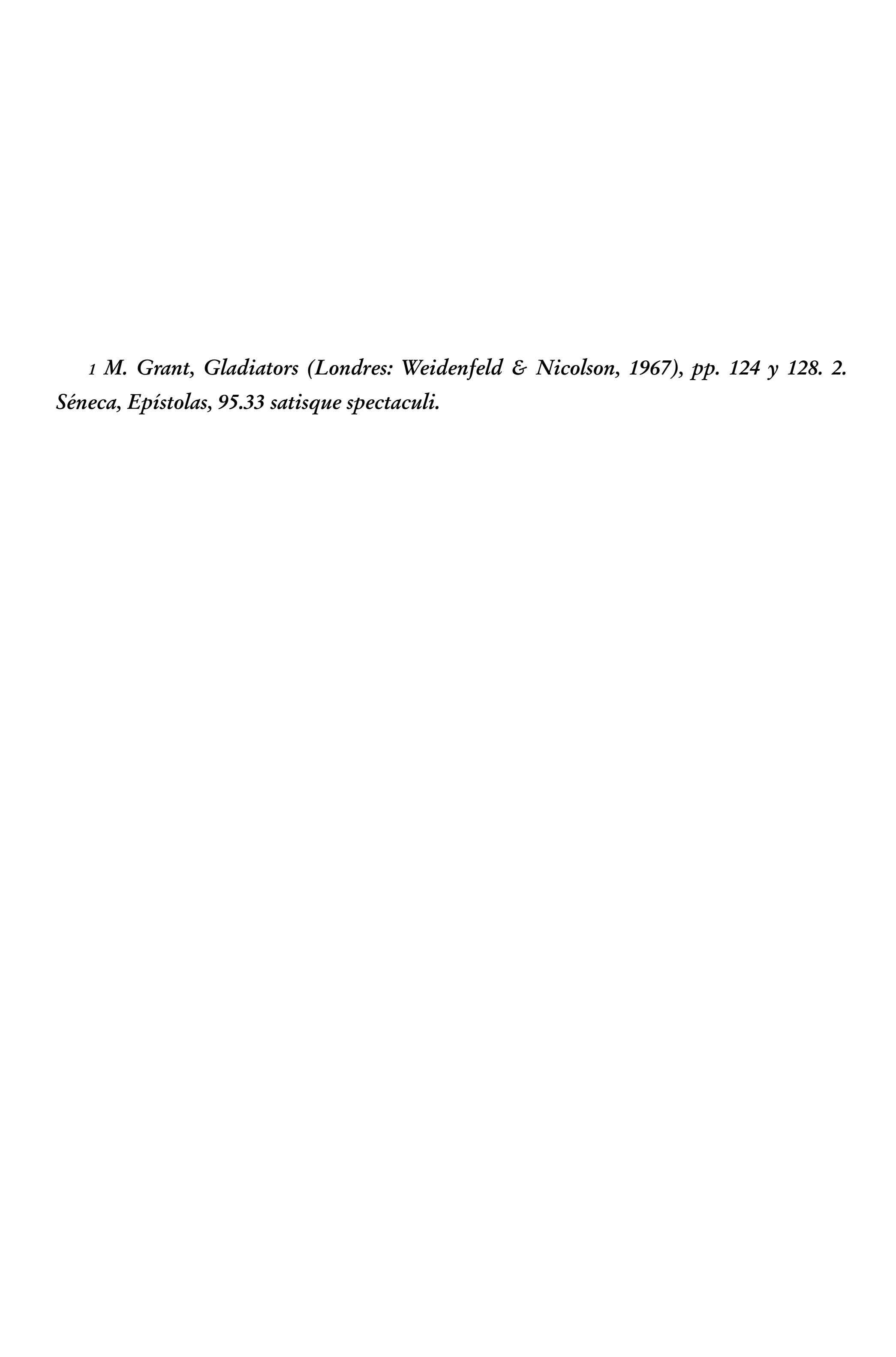
Los juegos siempre han sido un fenómeno fascinante para los espectadores modernos. Los asesinatos en masa, las ejecuciones y los combates de gladiadores proporcionan un cóctel embriagador de un tipo de violencia y brutalidad que en Occidente hoy, por fortuna, casi nunca experimentamos (lo que, desafortunadamente, no puede decirse de otras muchas partes del mundo). No es de extrañar que provoquen fuertes emociones. La tradición cristiana de hostilidad hacia los juegos también tiñe nuestra visión de lo que sucedía en la arena. Resulta imposible pensar en los juegos sin pensar en los mártires cristianos arrojados a los leones (cosa que, aunque sucedió, fue en realidad bastante excepcional). Para muchos resulta difícil entender cómo la gran civilizadora Roma pudo desarrollar tal gusto por los espectáculos públicos violentos. Un autor moderno describía aquellos «sangrientos holocaustos humanos» como «el deporte más cruel que se haya inventado jamás». Y sostenía que «las dos instituciones cuantitativamente más destructivas de la historia son el nazismo y los gladiadores romanos».[1]

Pero, por innegablemente atroces que los juegos puedan parecer a ojos modernos, no es menos cierto que en el mundo romano representaban algo civilizado y singularmente romano a la vez. Séneca decía que los romanos veían la transformación de un hombre en un cadáver como un «espectáculo satisfactorio».[2] El anfiteatro llegó a representar (y aún lo sigue representando) el edificio de Roma por excelencia. Las imágenes de gladiadores se incorporaron a toda clase de lugares domésticos: motivos decorativos de lámparas, carillones para ahuyentar a los malos espíritus, espléndidos frescos y mosaicos. Hubo romanos adinerados que decoraron sus villas con escenas de muertes y ejecuciones.

El propósito de este libro es tratar de entender la importancia de los juegos en un contexto social más amplio y explicar los atributos que los hicieron desempeñar tal papel. Hay que recordar que los juegos incluyeron otros espectáculos populares como las carreras de cuadrigas en el Circo Máximo y las frecuentes representaciones teatrales. De modo que, aunque centre la atención en las cacerías de animales y en los espectáculos

de gladiadores en la arena, también traigo testimonios de esos otros espectáculos públicos que muestran hasta qué punto los juegos romanos fueron un fenómeno diverso.

Nos encantaría poder viajar atrás en el tiempo y visitar el Coliseo. No para presenciar las carnicerías (dudo que hubiéramos sido capaces de soportarlas), sino porque asistir a las cacerías, a las brutales ejecuciones de criminales y a los momentos estelares de los gladiadores habría sido como ver a la sociedad romana encapsulada en un solo lugar. Los juegos han adquirido un papel central en nuestra visión del Imperio romano como algo ligado a la decadencia. Mi intención ha sido ofrecer cierta noción de hasta qué punto la institución fue mucho más compleja en realidad. El primer capítulo da una versión de los distintos entretenimientos que ofrecieron aquellos catorce días de juegos que celebró Cómodo justo antes de morir y durante los cuales mató al rinoceronte. Describe las múltiples formas de combate, ejecuciones y martirios que tales juegos solían implicar. Y el capítulo también aborda otras formas de espectáculo de carácter no violento de las que han quedado testimonio. Representaciones teatrales, sorteos, apuestas y música se unían a las distracciones. Los capítulos posteriores mostrarán cómo los juegos poseían asimismo dimensiones políticas, al hallarse íntimamente unidos a la naturaleza de la relación del emperador con el Senado y con el pueblo romano; dimensiones sociales, en las que la masa desempeñaba un papel activo en la representación global; y dimensiones culturales, pues los juegos se servían de significaciones profundamente arraigadas para lograr su importancia y efecto. Solo ponerlos en marcha requería un enorme esfuerzo logístico que en sí mismo demuestra lo importantes que fueron para los romanos. Y el libro termina observando los juegos desde el punto de vista de las víctimas para tratar de ver cómo algunos intentaron resistir a aquella aplastante fuerza cultural.



1 M. Grant, Gladiators (Londres: Weidenfeld & Nicolson, 1967), pp. 124 y 128. 2. Séneca, Epístolas, 95.33 satisque spectaculi.

CAPÍTULO I

Los grandes juegos de Cómodo



Hizo falta un gran esfuerzo para aprender a matar a un rinoceronte. Cómodo empleó como instructores a los más hábiles arqueros persas y a los más certeros lanzadores de jabalina mauritanos. Y, al fin, en virtud de una combinación de talento natural y trabajo exigente, el emperador logró superarlos a todos. En su villa de Lanuvio, a unas veinte millas del centro de Roma, el emperador había lanzado miles de flechas y centenares de jabalinas a blancos inertes y vivos. Su puntería no pudo ser igualada por nadie.

Pero ahora el líder del mundo conocido iba a mostrar su destreza en el Coliseo ante las masas del pueblo romano. Además de los osos y el rinoceronte, cazó ciervos, corzos y toda clase de animales con cuernos. Al enfrentarse a criaturas dóciles, se atrevió incluso a bajar de la pasarela a la arena para perseguirlos, anticipándose a sus carreras y acabando con ellos con lanzamientos letales. Cuando cazaba bestias más feroces, como leones o leopardos, solía permanecer fuera de peligro en su posición de ventaja, aunque una vez lanceó a un elefante. Su puntería era tal que casi nunca necesitaba una segunda jabalina para matar a un animal. En cuanto este saltaba, le apuntaba a la frente o al corazón y acababa con él de forma instantánea. Cuando se abrió una trampilla y aparecieron cien leones, el emperador los mató empleando exactamente cien lanzas. Incluso los hizo caer formando hileras perfectas para que los espectadores pudieran contarlos con facilidad.



Mosaico que muestra a un cazador lanceando a una pantera.

La multitud quedó asombrada ante la destreza del emperador. Y también ante la asombrosa variedad de animales exhibidos. Desde las remotas India y Etiopía, de Britania, al norte, y de las tierras germanas, más allá del Rin, llegó toda una colección de animales exóticos. Pero Cómodo no fue, de ningún modo, el primer emperador que creó semejante fantasía zoológica. Un siglo antes, por ejemplo, Tito había celebrado la inauguración del Coliseo con batallas de grullas y elefantes. Nueve mil animales murieron en aquella extravagancia de Tito. Incluso las mujeres participaron en la matanza.

Tampoco iba a ser el último. Una década después, en el año 202 d. C., Septimio Severo celebró sus diversas victorias militares en su décimo año en el poder organizando extraordinarios espectáculos. Sesenta jabalíes lucharon entre sí. Se mató a un elefante. Y se dice que incluso se exhibió y se dio muerte a una nueva especie de la India, llamada crocuta, nunca vista hasta entonces en Roma. Aquel extraño animal tenía el color de una leona y un tigre combinados y, aunque se parecía a ellos en líneas generales, también reunía rasgos de perro y de zorro. Pero el momento estelar del espectáculo llegó cuando todo el anfiteatro se disfrazó de una especie de barco gigantesco. Y de repente toda la escena cayó para revelar setecientos animales distintos. De los escombros surgieron osos, leones, panteras, avestruces y bisontes, todos atacándose entre sí en medio de la confusión. Los cazadores acabaron con todos.[2]

No, no hubo nada nuevo en la crueldad con los animales de los juegos de Cómodo. Se había convertido en práctica común comenzar los juegos que se celebraban en el anfiteatro con una cacería matinal, la venatio. Los animales a veces morían a manos de cazadores expertos que, al igual que Cómodo, los mataban con flechas y lanzas, y a menudo utilizaban perros para perseguir a sus presas. Otras se los hacía luchar entre sí: la de toro contra oso era una combinación popular. Los empujaban con látigos y hierros candentes hasta que uno de ellos atacaba al otro.

Pero la crueldad no era la única opción. A veces los animales simplemente se exhibían para admiración de la multitud. Otras se adornaban para que resultaran aún más interesantes. Los toros podían pintarse de blanco y se les cubrían los cuernos de oro, y a las ovejas les teñían las lanas de escarlata o de púrpura. Los cazadores también ofrecían exhibiciones de complejas acrobacias para esquivar las furiosas embestidas de los animales que intentaban atacarlos. Y había animales

adiestrados que también brindaban al público diversión y entretenimiento. En cierta ocasión, se pudo ver a unos leones que dieron caza a unas liebres para luego dejarlas mansamente a los pies de su domador. Parecía que hasta la propia naturaleza hubiera sido conquistada.

Siguiendo la tradición, la cacería había inaugurado los juegos de Cómodo. Pero ya habían sucedido muchas cosas antes del comienzo del espectáculo propiamente dicho. La noche anterior, como organizador de los juegos, el emperador había ofrecido un festín a los gladiadores que iban a aparecer al día siguiente. La gente podía ir a ver a aquellos hombres en lo que era la antigua versión de la última cena del condenado a muerte. Algunos gladiadores comían de buena gana, disfrutando todo lo posible de la que podía ser su última comida y con el propósito de asegurarse la carga de carbohidratos necesaria para el gran esfuerzo físico que les esperaba al día siguiente. Otros no mostraban el menor apetito, aterrorizados ante la perspectiva.

El mismo día de los juegos, el emperador había encabezado un gran desfile hasta el anfiteatro. La larga procesión incluía músicos, gladiadores y peanas con imágenes de los dioses y de los emperadores deificados. Los gladiadores iban vestidos con coloridas capas de color púrpura con bordados de oro. Caminaban orgullosamente, seguidos por los esclavos que portaban sus armas y armaduras. Aquellos héroes de la arena eran a menudo famosos entre el público, y antes de los juegos se habían colocado retratos suyos de tamaño natural en los pórticos públicos como parte de la publicidad del espectáculo.[3] La multitud aclamaba a sus favoritos. Y, cuando la procesión finalizó, se ofreció un sacrificio invocando a los dioses para que siguieran otorgando su protección al Estado de Roma.

Cuando Cómodo subió a su palco imperial, la multitud se dispuso a disfrutar del extravagante entretenimiento que la aguardaba. Sabían que no se escatimarían esfuerzos en aras de su diversión y entusiasmo. Podían oír los bramidos amortiguados de las bestias encerradas en las celdas bajo el suelo de madera cubierto de arena del anfiteatro (la palabra arena viene del latín). Pasaban pancartas que anunciaban a la multitud en qué orden se desarrollarían los espectáculos. Quienes no sabían leer se confiaban a los que sabían para informarse del programa. Pasaban acomodadores ofreciendo aperitivos gratis. Una fina bruma de agua aromatizada salpicaba a la multitud. Y entonces, en un momento de pausa, después de que el emperador hubiera hecho su grandiosa aparición vestido de cazador, se celebró el sorteo. Llovieron sobre la multitud unas

bolitas de madera. Inmediatamente, todo el mundo empezó a pugnar por hacerse con ellas y se intercambiaron puñetazos y patadas en la poco edificante lucha por hacerse con una. Otorgaban al afortunado portador el derecho a un premio que podía consistir en dinero y alimentos e incluso objetos de lujo como oro, esclavos, caballos o hasta propiedades.

Tras la cacería, llegaron las ejecuciones. Se acercaba ya el mediodía y la multitud empezó a decrecer a medida que algunos dejaban sus asientos para ir a almorzar o quizá a dormir una siesta antes de regresar para ver a los gladiadores por la tarde. El entretenimiento descendía un tanto de nivel. Un criminal llegó en un pequeño carro, desgreñado, desarmado y atado en vertical.[4] *Lo pusieron delante de un leopardo. Una criatura dócil en condiciones normales, al felino lo habían enfurecido previamente con golpes de látigo. De inmediato se arrojó sobre el pecho desnudo del hombre y lo agarró con sus poderosas mandíbulas. Con las manos atadas a la espalda, este no podía defenderse. La sangre salía a chorros de los grandes tajos que las afiladas garras y los dientes del felino abrían en su carne. «¡Disfruta del baño!», gritó alguien en la multitud burlándose de la lluvia de sangre alrededor de la víctima.*

Nadie en la multitud sabía cuál era el crimen por el que aquel hombre había sido condenado a tal destino. Podía haber sido un asesino, un prisionero de guerra o un esclavo fugado. A los condenados se les entregaban a veces ligeras armas de madera. Sin entrenamiento, no tenían la menor oportunidad ante el animal que lanzaban contra él; aquello solo prolongaba la agonía. No era de extrañar que algunos prefiriesen quitarse la vida antes que afrontar semejante destino. Un prisionero germano entró en los baños y se metió el palo de esponja que los romanos utilizaban para limpiarse el trasero por la garganta hasta morir de asfixia. A otro lo estaban llevando a la arena en el carro cuando, fingiendo cabecear dormido, metió la cabeza entre los radios de la rueda y logró romperse el cuello de ese modo.[5]

Las ejecuciones no siempre eran directas. Algunas consistían en escenificaciones en las que los condenados se convertían en las estrellas protagonistas de su propia destrucción. Las escenas tomadas de la historia, la mitología y la literatura eran populares. De ese modo, colocaban el brazo de un hombre al fuego para representar a Mucio Escévola (el héroe legendario de los primeros tiempos de la Roma republicana, que había puesto la mano en el fuego para demostrar al enemigo la bravura de los soldados romanos). O se reproducían la castración mítica de Atis o la pira de Hércules en el monte Eta. Incluso la unión mitológica de Pasífae y el

toro llegó a hacerse realidad. Eran ejecuciones que daban expresión dramática al deseo de la sociedad de castigar a quienes quebrantaban sus leyes.

Y el lugar donde se desarrollaban esas atroces ejecuciones al mediodía no era ninguna sucia prisión o espacio público. Los romanos habían invertido cantidades cada vez mayores en erigir edificios formidables para albergar aquellos festivales de muerte. Y la cumbre fue el Coliseo, asentado en el mismo corazón de Roma. Arquitectónicamente, este representaba una serie de arcos triunfales que reflejaban las victorias sobre los judíos, quienes habían pagado su construcción. Se hallaba decorado con todo tipo de lujos. Estatuas, estucos y enyesados de colorido brillante recibían a los espectadores. Toda la experiencia estaba cuidadosamente diseñada para generar una sensación de absoluta sobrecarga sensorial. Desde la toga púrpura con galón de oro del emperador a las atronadoras tubas de los músicos y las esencias del agua rociada sobre la multitud, se trataba de una experiencia intensamente física para todos los implicados. Los espectadores se levantaron cuando Cómodo guio la procesión hasta la arena y corearon su nombre en la aclamación ritual. Las trompetas sonaron para dar comienzo a los combates. Luego las flautas anunciaron la primera lucha entre gladiadores. Aquellas señales sensoriales subrayaban las acciones e indicaban al público qué hacer en cada momento. Actuaban como resortes que decían a la multitud qué estaba a punto de ocurrir y cómo sentirse.

Toda la monótona cotidianidad de la vida ordinaria daba un vuelco en aquellos grandes juegos imperiales. La luz y el color se empleaban para dramatizar los acontecimientos. Si tomamos al pie de la letra el testimonio de nuestras fuentes, un tanto dadas a la exageración, el emperador Domiciano hacía que un círculo de luces bajara al anfiteatro cuando llegaba el atardecer para transformar la noche en día. Calígula celebraba espectáculos nocturnos e iluminaba la ciudad entera, cosa que muchos entendían como una muestra de sus gustos antinaturales. Calígula y Nerón incluso preferían el polvo de color —blanco, rojo o cobrizo azul verdoso— a la arena. En verano, se colocaban toldos de lona sobre la multitud para protegerla del sol riguroso. Y en los teatros aquellos toldos eran a menudo de sedas de colores que creaban efectos de irradiaciones sobre el público y el escenario, a modo de vidrieras policromadas. Aquella sombra era también el símbolo de la vida ociosa que tradicionalmente había sido el privilegio de la nobleza terrateniente. La sombra de la

multitud se unía a la deslumbrante reflectancia de la arena para centrar la atención en la acción que se desarrollaba en el centro del auditorio. Se consideraba que los mejores combates eran aquellos en que los contendientes no huían hacia los rincones y la carnicería se desarrollaba en el medio, donde podía verlos con claridad todo el anfiteatro.

Los animales exóticos, con su apariencia a veces mejorada por los adornos, sus rugidos y los gritos de las víctimas complacían el gusto de la gente por el entretenimiento extravagante y desmesurado. Los espectáculos eran verdaderamente impresionantes en todos los sentidos. No habría muchos en el público capaces de apreciar o siquiera entender los matices contenidos en las complejas decoraciones, inscripciones y referencias mitológicas. Al contrario, era la brocha gorda de la desmesura lo que lo atraía. Los detalles del escenario servían en conjunto para crear un ambiente en el que la multitud podía sentir que el mundo entero era solo una fuente de entretenimiento para ella. Era la cumbre del lujo en el ocio.

Llegaba la tarde y, para entonces, la serie B de las ejecuciones ya había terminado. Los asientos vacíos se habían llenado en medio de la expectación ante el momento estelar del día. «Traed a los gladiadores», gritaban. Después de desfilar por la arena ante la multitud, se presentaron ante el propio emperador; los luchadores eran lo que la gente había ido a ver en realidad. Pero la muchedumbre tendría que esperar un poco más todavía. Primero habría un incruento entrenamiento con armas de madera y látigos para ir animando al público. Luego, con toda formalidad, se pondrían a prueba las armas de los gladiadores para demostrar que eran lo bastante afiladas como para matar a un hombre. Y en algunos combates habría que echar a suertes qué pareja luchaba primero, aunque probablemente lo más habitual fuera disponer un orden que maximizara la emoción, culminando con el combate entre las dos grandes estrellas. Entonces sonaban las tubas y la lucha comenzaba.

¿Cómo era ser un gladiador? ¿Qué se sentía al enfrentarse a la muerte delante de cincuenta mil romanos vociferantes? Un testimonio de ficción de la época del Imperio romano que ha llegado a nosotros describe los pensamientos que pasaban por la cabeza de un gladiador novato mientras aguardaba para salir a la arena. Describe cómo todo el lugar bulle con los preparativos de la muerte: un hombre afila una espada y otro calienta planchas de metal al fuego, planchas que se usaban para comprobar que el gladiador caído no estaba fingiendo su muerte. Sabiendo que no tenía la menor oportunidad ante su experimentado adversario, el novato veía

pasar la camilla que arrastraría más tarde su cadáver. Todo cuanto veía a su alrededor eran los preparativos de su propio funeral. Entonces sonaron las trompetas «con el sonido fatal que presagiaba mi muerte».6

Luego llegan las heridas, los gemidos y la sangre por doquier. Su terror es palpable: «Todo el peligro se mostraba ante mis ojos». Comienza a tener esos flashbacks de momentos felices propios del momento de la muerte: «Los tristes recuerdos de las dichas del pasado venían a mí». Se apodera de él la desesperación del «condenado a sufrir una muerte ignominiosa». Esa era la desesperación atribuida a la mente del gladiador.

Si nos fijamos en su escasa vestimenta, resulta fácil comprender esa sensación de desamparo en los gladiadores. Apenas cubiertos por un taparrabos sujeto por un cinturón y protegidos tan solo por un casco y un escudo, correas de cuero en las piernas y un guardabrazo, llevaban los torsos desnudos y expuestos. Había diferentes vestimentas y armas en función del tipo de gladiador. El retiarius, o luchador de la red, llevaba un tridente y una red lastrada con la que podía atrapar a su adversario. Sin escudo y con la cabeza descubierta, solo iba protegido por una hombrera en el brazo izquierdo, que a menudo tenía un borde de metal levantado para proteger el hombro y el cuello. También llevaba una daga larga en la misma mano que el tridente como arma de último recurso. Al no tener armadura, se veía obligado a luchar desde lejos, tanteando y amagando con su tridente y tratando de hacer caer al rival y atraparlo en su red. Por supuesto, el precio de la protección de la armadura era la pérdida de movilidad. Los gladiadores de armadura más pesada, como el murmillo (llamado así por el pez que adornaba su casco), al que solía enfrentarse el retiarius, carecían de la velocidad y la agilidad del hábil luchador de la red. Y lo mismo le ocurría al tracio, que llevaba un escudo más pequeño, pero utilizaba unas canilleras de mayor tamaño, llamadas grebas, para ganar protección.

Había otros tipos más exóticos. El essedarius luchaba desde un carro del estilo de los que se hallaban en Britania y que pudo ser introducido por Julio César tras su campaña en la isla. Los laquearii cazaban a sus oponentes con lazos. Otros luchaban con dos espadas, una en cada mano, y hasta había un tipo, el andabata, que al parecer combatía con los ojos vendados. Tampoco siempre luchaban solos. A veces peleaban en grupo, recreando escenas de batallas famosas del glorioso pasado militar romano. E incluso podían representarse batallas navales, que utilizaban los lagos construidos exprofeso cerca del Tíber, en las que luchaban hasta tres mil hombres a la vez.

Nos querríamos demorarnos demasiado en la descripción detallada de los diferentes gladiadores. Parece que existieron numerosas variantes locales entre los distintos tipos de combatientes. No había emparejamientos ni orden fijos en los combates. Las pequeñas diferencias entre los espectáculos probablemente se percibían como variaciones sobre un tema conocido. Lo que importaba por encima de todo era ofrecer una buena pelea. Aunque muy distintos en estilo y apariencia, se ponía gran cuidado en equilibrar los grados de destreza de los oponentes para maximizar el espectáculo. Nadie quería ver una victoria fácil. Incluso los propios gladiadores tenían a menos combatir con alguien inferior, pues sabían que no se ganarían ningún respeto derrotando a un rival indigno.[7]

Imaginemos que en los juegos de Cómodo el primer combate fuera entre la pareja habitual de un luchador de la red o retiarius y un perseguidor o secutor. Sus nombres serían los de dos chicos guapos de la mitología, Narciso y Jacinto. No hay evidencias directas de que se hicieran apuestas en los combates de gladiadores, pero parece muy probable que las hubiera (aunque la carrera de cuadrigas en el Circo Máximo fuera seguramente el principal foco en el que estas se concentrarían). De ser así, ello habría añadido aún más interés para la multitud. El secutor sería un novato y atacaría al retiarius con su espada corta mientras vigilaba desde el borde de su escudo. El más experimentado luchador de la red retrocedería, observando y esperando la oportunidad de lanzar su tridente a la cabeza o las piernas del adversario o de arrojarle su red. A pesar de la temperatura fresca de un día de diciembre en Roma en el que la temperatura no habría sido muy superior a los trece grados, resultaría un esfuerzo sofocante. El perseguidor, arrastrando su armadura y sus armas pesadas, pronto empezaría a jadear. El casco solo serviría para dificultarle aún más la respiración.

Libre de tales trabas, el reciario seguiría esquivándolo con saltos ágiles. encantado de agotar a su oponente en una guerra de desgaste. El juez y su ayudante, así como los entrenadores de los hombres, urgirían a los contendientes a aumentar el ritmo cuando mostraran signos de flaqueza. Aunque el ruido de fondo haría casi imposible para el secutor oír lo que le decían desde el interior de su pesado casco. La lucha tendría acompañamiento musical de flautas, cuernos, hydraulis e incluso cantos que se oirían por toda la arena, y a veces la música incluso parecería acompañar a la acción. La multitud animaría a su gladiador favorito gritando sugerencias. Quizá el secutor oyó alguna de ellas, pues de repente logró agarrar del costado al reciario haciéndole creer que iba a ir

en una dirección, pero lanzándose repentinamente en la otra. «¡Ya lo tiene!», gritó la multitud.

La sangre correría por la pierna del reciario, pero solo era una herida superficial. Estaba entrenado para enfrentarse a esos contratiempos menores. Furioso consigo mismo por haber perdido la concentración, rápidamente recobraría la compostura y escaparía de los frenéticos intentos de su adversario por acabar con él. Aquellos esfuerzos costarían caros al secutor. Conforme aumentaba su cansancio, su defensa iría resquebrajándose. El reciario empezaría a jugar con él mientras crecía la desesperación en sus pulmones. La multitud lo adoraría y lo aclamaría como si fuera un matador de toros en la plaza ante un animal ya exhausto. Su mayor experiencia —habría luchado en ocho combates de los que había ganado seis y obtenido el perdón en el resto— empezaría a contar. Y, al fin, considerando que ya habría entretenido a la multitud lo suficiente, el reciario se dispondría a dar el golpe de gracia.

El cansado secutor sería demasiado lento al esquivar la embestida. Y eso daría al reciario la oportunidad que necesitaba. Envolviendo hábilmente en su red el brazo armado del secutor, golpearía el escudo de su adversario con su tridente y lograría derribarlo. Luego el retiarius lo inmovilizaría en el suelo apretando el tridente contra su garganta. Todo gladiador sabía que estaba obligado a luchar hasta ver la señal. Y en ese momento aparecería. El secutor derribado soltaría la espada y levantaría el índice izquierdo pidiendo clemencia.

Correspondería a Cómodo, como anfitrión de los juegos, la decisión de dejar vivir o no al infeliz. Pero primero tendría la obligación de escuchar la opinión de la multitud. Mientras el emperador observaba las filas de romanos que tenía ante sí, el ruido iría in crescendo. Se podrían oír algunos gritos de «¡que lo perdonen!». Pero estos quedarían ahogados por otros que dirían «¡muerte!». Casi todo el mundo enseñaría los pulgares, aunque no se sabría con certeza si hacia arriba o hacia abajo, para pedir la muerte o el perdón. El secutor conocería su destino antes de que Cómodo hiciera la señal. Llegaría entonces el momento para él de morir como un gladiador.

El vencedor le quitaría el casco al gladiador caído. El secutor abrazaría la pierna de su adversario y echaría la cabeza hacia atrás exponiendo el cuello. Un silencio sepulcral se apoderaría de la arena. Cincuenta mil romanos contemplarían atentos aquel ritual de muerte que se celebraba ante ellos. El retiarius habría soltado su arpón y ahora empuñaría solo su larga daga, que levantaría lentamente hasta colocarla

en la posición adecuada para asegurarse de acertar en la garganta de su víctima. La primera vez que había tenido que matar a un adversario derrotado la mano le había temblado espantosamente a pesar de todo su entrenamiento. El derrotado mantendría la vista firme hacia delante, sin mostrar la más mínima emoción. Tras una breve pausa, el reciario hundiría su daga hasta el corazón en la yugular del hombre. No habría error. El gladiador moriría casi instantáneamente.

Entre el público muchos lo celebrarían; otros no apartarían la vista del rostro del gladiador moribundo. Unos asistentes vestidos de Mercurio saldrían corriendo desde un lado de la arena para llevarse el cadáver, pero primero uno de ellos le pondría sobre el brazo desnudo un hierro candente para comprobar si estaba muerto. Habría pocas dudas en aquella ocasión. A veces, sin embargo, los gladiadores podían parecer muertos cuando en realidad estaban tratando de escapar a su destino. O simplemente estaban heridos de muerte. A estos los remataban rebanándoles la garganta, cuando no era un asistente vestido de Caronte, el barquero del inframundo, el que les aplastaba la cabeza con un mazo. Otros asistentes acudían al lugar donde el ritual de muerte se había desarrollado y rastrillaban la arena para asegurarse de que esta era una tabla rasa para el siguiente combate.

El vencedor se lo llevaba todo. Las celebraciones, los aplausos, la gloria y el dinero eran para él. Y recibía una rama de palmera que agitaba ante su entregado público mientras se empapaba de alabanzas dando una vuelta de honor. La cuantía del premio había quedado estipulada por contrato antes del combate. El padre de Cómodo, Marco Aurelio, había intentado limitar dichas recompensas al veinte o veinticinco por ciento del precio de compra del gladiador, pero con escaso éxito. El gladiador vencedor se dirigiría entonces al asistente del emperador y recibiría una moneda tras otra, su bolsa de oro. La multitud iría contándolas conforme las tomaba: «¡Una! ¡Dos! ¡Tres!...».

No habría tenido nada de extraño que Cómodo se sintiera algo celoso. Lo cierto era que la arena creaba un lugar en el que incluso el emperador tenía que competir por los afectos de su pueblo. Si lo hizo movido por esa clase de envidia, resulta imposible decirlo, pero Cómodo no solo apareció en sus juegos como cazador del rinoceronte. Aquel día, en el momento cumbre de las celebraciones, el emperador en persona bajó a la arena a pelear en un combate. El día que Cómodo mató un rinoceronte fue también el día en que luchó como un gladiador.

No era la primera vez que se enfrentaba a un adversario en una batalla

fingida. Se dice que Cómodo participó en setecientos cincuenta y hasta en mil combates de gladiadores, pero la mayoría fueron en privado, a puerta cerrada. Llevaba años entrenándose como gladiador en sus tierras de campo. Incluso llegó a tener su propia habitación en uno de los centros de entrenamiento de gladiadores más importantes. Unas veces acercaba la espada tanto a sus oponentes que parecía que estuviera tratando de cortarles el pelo. Otras, deliberadamente les cortaba las puntas de la nariz o las orejas. De vez en cuando mataba a algún hombre. La mayoría de sus coronas y títulos los ganó derrotando a retiarii, pues parece que él era un secutor. Cómodo estaba tan orgulloso de sí que aceptaba los honores que normalmente se daban a los gladiadores auténticos y estos lo complacían tanto como cualquier gran victoria militar. Para cuando celebró sus grandes juegos en el año 192 d. C., se deshizo de cualquier freno y prometió matar toda clase de animales salvajes con sus propias manos y enfrentarse a los más bravos gladiadores.

A Cómodo no le importó luchar en público aun cuando los gladiadores eran social y legalmente inferiores a cualquier ciudadano y él era nada menos que el emperador. Parece que tuvo ciertos recelos cuando empezó a entrenar en privado. Entonces solía cubrirse los hombros desnudos con una tela púrpura en una especie de muestra de falsa modestia. Pero también se aseguraba de que todo lo que hacía en sus combates fuera recogido en el boletín oficial de la ciudad, en el que se daba noticia de todos los acontecimientos de importancia en Roma, de manera que no parece que hubiese intentado mantenerlo en secreto.

Físicamente, a Cómodo no le faltaba el vigor para tales proezas. Pero tampoco era el individuo perfecto que tan a menudo mostraron sus estatuas de emperador. Se dice que tenía un llamativo bulto en la ingle que la gente podía ver a través de sus togas de seda. Se solían escribir versos cómicos que aludían a aquella deformidad, aunque ninguno ha sobrevivido. Pero no se hacían bromas delante de Cómodo. Cuando se anunció que el emperador aparecería como gladiador en el anfiteatro, todos los senadores y nobles de Roma estuvieron obligados a asistir, incluido Dion Casio. Un hombre valiente, Claudio Pompeyano, que se negó a ir, se aseguró, sin embargo, de mandar a su hijo en su lugar. No podía soportar ver al hijo del gran Marco Aurelio rebajarse de ese modo. Pero el resto de la élite romana diligentemente se presentó y coreó todo lo que le dijeron que corease. Y así tuvieron que repetir las veces que hizo falta los cánticos: «¡Cómodo, el mejor! ¡El insuperable! ¡El hombre más afortunado sobre la tierra! ¡El campeón!».

Entre la gente de a pie, algunos se mantuvieron apartados. Habían oído el rumor de que Cómodo planeaba cazar, además de los animales exóticos, a unos cuantos espectadores para imitar uno de los trabajos de Hércules, aquel en el que este acababa con las aves del Estínfalo. Podrá sonar exagerado que la gente se creyera una historia tan inverosímil, pero sabían que el emperador en cierta ocasión había reunido a todos los hombres de Roma que hubieran perdido sus pies por enfermedad o accidente, y después de atarles imitaciones de serpientes alrededor de las rodillas y de hacerlos cargar con falsas piedras de esponja, los apaleó hasta la muerte fingiendo que eran los gigantes de Hércules según la mitología griega.

Pese a todo, la mayoría ardía en deseos de presenciar la aparición como gladiador de su emperador, y las gradas estaban llenas. El primer día había bajado él mismo a la arena y había decidido qué gladiadores lucharían entre sí. Pero ahora iba a luchar en público como uno de ellos. Orgulloso de su mano izquierda, y después de haberse recuperado de sus esfuerzos de cazador tras el almuerzo, Cómodo salió a la arena para enfrentarse a un adversario profesional. Al llegar aquí, nos viene a la mente la conclusión del film de Ridley Scott, Gladiator, en la que Cómodo se enfrenta a Máximo, el general caído en desgracia, y encuentra un final adecuadamente espantoso. Pero en la vida real, Cómodo no tuvo ninguna intención de exponerse a tan innecesario peligro. Él iba armado con una espada de madera y su oponente no llevaba más que un palo. El gladiador había sido cuidadosamente escogido por el propio emperador para asegurarse de que no se dejaba llevar demasiado por el entusiasmo. Y, junto a él, mientras luchaba, estarían sus hombres de confianza, Emilio Leto, el prefecto, y Eclecto, su asistente personal. Fue un combate sin riesgos. Todo el mundo sabía lo que tenía que hacer. Tras un vigoroso intercambio de golpes bajo la mirada vigilante de los guardias del emperador, el gladiador cayó y pidió clemencia. La multitud rugió su admiración ante la destreza de su líder, que magnánimamente perdonó entonces la vida a su adversario. Luego, a través del casco, besó a sus compañeros.

Todos sus adversarios sabían bien lo que les convenía y se dejaban ganar con facilidad. A cambio, no sufrían nada peor que unos golpes con una espada de madera. En un combate privado, un gladiador llamado Zurdo había rechazado una vez la daga de punta roma que el emperador le ofreció respondiendo que lucharía sin armas. Cómodo entonces temió que su oponente estuviera planeando arrebatarle la suya y asesinarlo, y lo

condenó a muerte. Pero el propio Cómodo parecía creer que vencía solo en virtud de su talento. Cuando finalizó el suyo, regresó a su palco imperial y observó el resto de los combates. Esos ya no fueron juegos de niños. El hierro sustituyó a la madera y murieron numerosos gladiadores. El emperador incluso insistió en la muerte cuando un grupo de luchadores victoriosos vaciló en acabar con la vida de sus adversarios derrotados. Cómodo ordenó que todos fueran atados entre sí y lucharan unos contra otros y muchos murieron de esa manera.

Cómodo hizo pagar al Estado romano un millón de sestercios —suma que habría bastado para convertir en senador a un hombre normal— como honorarios por su aparición, unos honorarios que a él le parecieron dignos de un gladiador imperial. Y, tras aquellos grandes juegos, parece que su pasión por los combates de gladiadores se exacerbó aún más. Ya no quiso seguir residiendo en el palacio imperial, sino mudarse a las barracas de la escuela de gladiadores. Ordenó que ya no lo llamaran Hércules, como había exigido hasta entonces, sino por el nombre de un gladiador célebre. Se concedió a sí mismo el título de «capitán de los secutores». Y algunos de sus comportamientos parecen propios de la megalomanía. Llegó a cortarle la cabeza a la inmensa estatua de Apolo que había erigido Nerón —el coloso del que el Coliseo tomaba su nombre— y la sustituyó por la suya. Pero en el pedestal de la estatua no mandó inscribir sus títulos imperiales de costumbre, sino sencillamente: «el vencedor de miles de gladiadores».

Cómodo era el único emperador en la historia de Roma que había aparecido como gladiador en espectáculos públicos. Algunos entrenaron en privado. Otros incluso lucharon a puerta cerrada. Pero solo Nerón había llegado al extremo de presentarse en público en distintas representaciones teatrales y en las carreras de cuadrigas de los Juegos Olímpicos (una competición en la que los jueces, sabiamente, le otorgaron la medalla de oro a pesar de su caída). Un acto que a nuestro testigo de los hechos, el historiador Dion Casio, le pareció indigno de un hombre del rango de Cómodo. Dion entendía que las cacerías de animales ayudaban al emperador a ganarse la aprobación de las masas por su coraje y destreza. Pero pensaba que cuando Cómodo salió casi desnudo al anfiteatro, blandiendo armas de madera y fingiendo ser un gladiador, había ofrecido un espectáculo lamentable. Un noble romano cuyo padre emperador había logrado auténticas victorias en los campos de batalla en lugar de combates amañados en Roma no debía humillar su elevada condición con tan indignantes exhibicionismos. ¿Por qué lo hizo,

entonces? ¿Qué estaba en juego cuando Cómodo dio muerte al rinoceronte y luego se humilló aún más luchando como un gladiador?

2 Dion Casio, Historia romana, 66.25.1-5 describe los juegos de Tito y 77.1 describe los juegos de Septimio Severo en el año 202 d. C.

3 Plinio el Viejo, Historia natural, 35.22 menciona paredes de soportales públicos cubiertas de «retratos realistas de todos los gladiadores» en un espectáculo particular.

4 Séneca, Epístolas, 7 describe las ejecuciones del mediodía, cuando el anfiteatro se hallaba medio vacío. Mosaicos de Zliten muestran prisioneros condenados a punto de ser arrojados a grandes felinos.

5 Séneca, Epístolas, 70.20.

6 Pseudo-Quintiliano, Declamaciones, 9, «El caso del gladiador liberado».

7 Séneca, Sobre la Providencia, 3.4 describe cómo «el gladiador considera ignominioso que lo emparejen con otro inferior a él, pues sabe que no hay gloria en derrotar a quien puede ser vencido sin peligro».

CAPÍTULO II

En Comodiana



Cómodo había nacido el mismo día que Calígula (un 31 de agosto). Y era muy susceptible al respecto. Una vez mandó arrojar a un hombre a las fieras solo porque lo habían visto leyendo una biografía de Calígula. Lo que podría sugerir que Cómodo era consciente de que existían opiniones negativas acerca de él y sabía lo que senadores como Dion Casio pensaban. El emperador también temía, sin duda, encontrar un destino similar al de su predecesor, que había muerto en un golpe de Estado. Pero ¿es realmente justo ver las actividades de Cómodo en la arena, al participar como cazador y gladiador, bajo la misma luz que los escritores de la élite como Dion Casio? Para responder a esa pregunta hemos de observar el contexto político en que se produjeron esas acciones en apariencia extravagantes de Cómodo.

Para cualquiera que haya leído los testimonios más antiguos del reinado de Cómodo resulta evidente de inmediato lo mucho que debemos a Dion Casio. No tiene nada de extraño. Había tenido que sufrir y conocer las amenazas del emperador en carne propia. Había tenido que comerse sus hojas de laurel para no faltar al respeto al emperador con aquel repentino ataque de risa ante sus extravagancias. Aquella proximidad permitió que Dion Casio pudiera sazonar su testimonio de la vida de Cómodo con toda clase de detalles extraordinarios sobre la personalidad y el comportamiento del emperador.

Pero el propio autor tenía sus reservas sobre la idoneidad de incluir estas anécdotas. Le preocupaba que no fueran materia de la auténtica historia. Su historia de Roma en ochenta volúmenes no era una lectura ligera dirigida a un público de masas. Era un pesado mamotreto destinado a ser leído por otros eruditos como él. Se centraba en los grandes acontecimientos políticos y militares que habían conformado la capital del gran Imperio. Cómodo decapitando avestruces no era en realidad el tema que se pretendía tratar. Y Dion Casio se sentía obligado a excusarse por incluir esos materiales. «Si alguien pensara que mancho la dignidad de la historia al recoger estos hechos, diré que tales cosas las hizo el propio emperador y que yo mismo formé parte de cuanto vi, oí o referí», escribe.

Por eso dice haber incluido hasta los hechos más triviales como si fueran verdaderamente importantes. Pues, por haber sido testigo directo de ellos, puede describirlos con tal detalle y exactitud. Nadie conoce mejor esos hechos que él —sostiene—.

Todo eso nos suena bastante razonable. Pero ¿hacemos bien al creer el testimonio de Dion Casio? ¿Debemos aceptar su argumento de que, por haber padecido el gobierno de Cómodo, puede reclamar para sí mayor rigor y apego a la verdad? ¿O estará su testimonio tan lleno de sesgos y retórica como cualquier otro testimonio de la época? ¿Tendría el autor algún interés personal en retratar a Cómodo de esa manera?

Cómodo fue el primer emperador que «nació en la realeza», pues su padre ya era emperador cuando él llegó al mundo. Podía rastrear sus ancestros a través de cinco generaciones de emperadores. Pero también hubo rumores acerca de que no fue verdadero hijo de Marco Aurelio, sino el fruto ilegítimo de la relación entre su madre, Faustina, y un gladiador. Y se decía que, cuando Marco Aurelio supo de la pasión de su esposa por aquel gladiador, había hecho que lo mataran y luego la había obligado a ella a bañarse en la sangre de su amante muerto antes de volver al lecho conyugal. Aquello la habría curado de su encaprichamiento, pero su hijo Cómodo había nacido con espíritu de gladiador. Aunque su contemporáneo Frontón contaba que, de niño, Cómodo se parecía mucho a su padre. Y parece que la historia sobre su posible ascendencia no era más que otra patraña inventada para encajar con el hecho de que Cómodo después se aficionara a luchar como gladiador.

Su hermano gemelo había muerto a la edad de cuatro años, dejando a Cómodo como heredero al trono. El padre, amante de la filosofía, se había esmerado mucho en la educación de su hijo y había recurrido a toda una serie de distinguidos tutores para formarlo en las artes liberales. Y había quedado tan satisfecho con los progresos de su hijo como para nombrarlo coemperador a la edad de quince años. Solo tres años después, Cómodo sucedería a su padre como emperador, después de que este muriese en campaña en la actual Viena. Tras una larga serie de exitosos emperadores que habían obtenido su posición al ser adoptados por sus predecesores y debido a sus méritos personales, el ascenso de Cómodo estuvo lejos de ser celebrado unánimemente. Dion Casio describió su ascenso como el paso «de una edad de oro a una de óxido y hierro». Gibbon, por su parte, vio en el reinado de Cómodo nada menos que el comienzo de la larga decadencia y caída del Imperio romano.

Otro testimonio de su reinado, la «Vida de Cómodo», en la Historia

Augusta, pinta un escabroso retrato de las tempranas tendencias hacia la degeneración y el vicio del emperador. Allí se afirma que ya en sus primeros años era mezquino y desvergonzado, cruel y lujurioso, grosero y pervertido. Sobresalía en cosas tales como beber, bailar, cantar y silbar, además de hacer el tonto fingiendo ser un gladiador, que un futuro emperador tendría que haber considerado por debajo de su rango. Y se narra una anécdota que habría sido una importante advertencia de lo que habría de venir. En cierta ocasión, cuando tenía doce años, Cómodo fue a los baños y encontró el agua demasiado fría. Así que ordenó que el encargado de los baños fuera arrojado vivo al horno que calentaba el agua. Afortunadamente, con valentía, el esclavo que había recibido la orden habría echado una piel de oveja al fuego para que el olor a quemado penetrara en los baños e hiciera creer a Cómodo que se había llevado a cabo el castigo. Pero hay que tener en cuenta que esa vida de Cómodo se escribió probablemente doscientos años después de la muerte del emperador. Está llena de historias exageradas que fabulan sobre los excesos y depravaciones imperiales. Y deberíamos ser muy cuidadosos con no tomárnoslo al pie de la letra.

La misma fuente nos informa de que en su adolescencia Cómodo estuvo bajo la supervisión de un grupo de tutores y consejeros escogidos por su padre. Y él los odiaba. Hacía todo lo que podía por eludir su influencia sin mostrar respeto ni decoro alguno. Se gastaba el dinero como si fuera agua. Jugaba, perseguía mujeres, hacía de proxeneta e incluso vivía como un gladiador. Pero las historias suenan poco realistas, más bien al tipo de historias inventadas y llenas de clichés que un autor antiguo contaría sobre alguien a quien intentara desacreditar. Resulta tentador ver la reacción de Cómodo contra los supervisores nombrados por su padre como un simple intento juvenil de afirmarse a sí mismo, con su propia personalidad, para intentar no ser visto como simple marioneta de su padre.

Marco Aurelio se había pasado la mayor parte de la juventud de Cómodo lejos y en campañas militares. Resulta no menos tentador pensar que, al dejársele crecer en un palacio rodeado de sicofantes, a Cómodo le faltaron los abrazos paternales que pudieron hacerlo más equilibrado. Pero lo cierto es que la crianza de Cómodo no fue muy distinta de la de muchos miembros de la élite romana de la época. Su educación le fue proporcionada por expertos en las artes liberales y militares. Y, del testimonio contemporáneo de Dion Casio, no se obtiene la impresión de que Cómodo fuera ya un joven corrompido. En realidad, este parece creer

más bien que fue sencillamente un joven ingenuo cuyos vicios solo se revelarían una vez que se convirtió en emperador. Y muchas de las historias más extremas proceden de fuentes posteriores que se dirían inventadas para hacer más llamativas las anécdotas de un emperador que a esas alturas ya había adquirido una reputación espantosa.

Escritores más tardíos parecen no dar crédito a que un hombre de tan alta reputación como Marco Aurelio no hubiera sido capaz de ver a su hijo como lo que era: un maníaco egocéntrico y neurótico. Sin embargo, las evidencias sugieren casi sin duda que Marco Aurelio planeó cuidadosamente que fuera su hijo quien lo sucediera. El hecho de ascenderlo a coemperador no lleva a pensar en un hombre que intenta mantener a su heredero al margen del poder. Tampoco el haberlo nombrado cónsul a la edad de quince años, el más joven de toda la historia romana hasta entonces. Insistió en celebrar junto a Cómodo los triunfos de las campañas militares exitosas. Y en el año 178 d. C. Marco Aurelio se apresuró a elegir una esposa para su hijo antes de partir a otra campaña. Su nombre era Crispina, y venía de una poderosa familia consular, precisamente el tipo de matrimonio dentro de la élite que correspondía a un heredero al trono. Cómodo también participó en algunas de las campañas para formarse en el arte de la guerra e introducirse en lo que acabaría siendo la base de su poder: el ejército. En su visita a la frontera del Danubio, Marco Aurelio incluso hizo que Cómodo repartiese una paga extra para asegurar la lealtad de las legiones a su dinastía. Podía haber adoptado a otro hombre para que fuese coemperador pasando por alto a su hijo. No fue así. Todo apunta a su deseo de que Cómodo lo sucediera a su muerte.

La hostilidad de Dion Casio hacia Cómodo se hace manifiesta en su descripción de la muerte de Marco Aurelio. Menciona sospechas acerca de su causa, afirmando que Marco Aurelio había muerto no por la enfermedad (desconocida) que había estado padeciendo, sino porque los médicos quisieron hacer a Cómodo un favor. Aunque no estuvo presente en el fallecimiento, Dion Casio sostiene que a él se lo refirieron con detalle fuentes desconocidas. Pero si fuéramos uno de los médicos que trataran a un emperador enfermo, ¿conspiraríamos con nuestros colegas para matar a un gobernante respetado durante los casi veinte años que este llevaba en el poder? ¿Lo arriesgaríamos todo por la vaga noción de ayudar a su heredero? ¿Cómo podríamos siquiera haber estado seguros de que su hijo viera el asesinato de su padre como un favor? Por supuesto, esta interpretación de los hechos es posible, razón por la cual fue tan fácil

para Dion Casio diseminar sus rumores. Cuando escribía su historia, Cómodo llevaba ya mucho tiempo muerto. Sabía qué clase de retrato de Cómodo quería presentar. Y acusarlo de ser un regicida indirecto no era mal comienzo para el proceso de asesinato del personaje de Cómodo.

Marco Aurelio había sido un hombre austero y estoico, mucho más exigente que nadie consigo mismo. El hecho de que Cómodo tuviera una actitud más relajada hacia la vida no debería verse en sí como una muestra de inmoralidad o ineptitud. Aunque solo tenía diecinueve años cuando accedió al poder, poseía cierta experiencia como coemperador y la obtenida de haber estado campaña. Lo que sí es cierto es que Cómodo no parece haber mostrado gran interés por la administración imperial. Estaba encantado de dejar esas aburridas y grises cuestiones a un puñado de hombres de confianza mientras él se centraba en los juegos.

Y, sobre todo, Cómodo no mostró el menor interés en continuar las largas campañas de Marco Aurelio contra las tribus al norte del Danubio. Tras la muerte de su padre, Cómodo puso fin a los combates y regresó a Roma, donde fue recibido con gran júbilo. Todo el Senado salió a recibirlo; un hecho que Dion omite convenientemente pese a que él ya era senador por esa época. El nuevo emperador celebró entonces un triunfo y repartió el botín entre los ciudadanos. Todo eran buenos augurios para el nuevo emperador.

Sin embargo, para aquellos miembros de la élite romana que esperaban tener una oportunidad de gloria personal en campaña, la decisión de Cómodo de pedir la paz resultó reprensible. Para muchos viejos senadores también debió parecer una traición a los deseos de su padre y una mengua del poder Roma. Pero, en realidad, tenía bastante sentido. Las campañas de Marco Aurelio habían sido enormemente costosas y, mientras el Imperio se veía azotado por una serie de epidemias que probablemente tuvieron su origen en campañas anteriores en Persia, la escasez de hombres era importante. Las legiones llevaban años combatiendo en la guerra, y parece que para ambos bandos fue fácil llegar a un acuerdo. Y lo más importante es que la paz fue duradera. La frontera permaneció estable durante otros setenta años. No fue una débil rendición que se limitara a dejar el problema al futuro.

Cómodo no tenía verdaderos rivales en ese momento. Pero su antagonismo con el Senado sí era importante. Su padre había tratado a aquella venerable y antigua institución con gran respeto, y los senadores se habían acostumbrado a la lisonja. Cómodo era más joven y más independiente. Sabía que su poder se sustentaba en el ejército y en el

pueblo romano, y fueron esos dos pilares de su poder los que procuró cuidar en lugar de a aquellos que él veía como los carcamales del Senado que siempre lo estaban comparando con su padre negativamente.

Aquel conflicto culminaría con el intento de asesinato de Cómodo a finales del año 182 o comienzos del 183 d. C. Se hallaba en el anfiteatro cuando fue atacado por un pariente, Claudio Pompeyano, que se dirigió a él con decisión blandiendo una hoja y diciendo: «El Senado te envía esta daga». Pero todo ello le llevó tanto tiempo que Cómodo logró escapar. Hubo otros muchos implicados en la conspiración. Fuentes posteriores sugieren que aquel fiasco fue sobre todo una cuestión familiar e interna con su hermana mayor, Lucila, como principal instigadora. Esta fue exiliada y asesinada después, pero se perdonó a sus hijos. Si Pompeyano estaba diciendo la verdad sobre el intento de asesinato —que había sido planeado con amplio respaldo senatorial— resulta imposible saberlo. Pero no habría tenido nada de extraño que Cómodo creyera a pies juntillas sus palabras.

Cómodo se enfrentó a distintas conspiraciones durante su reinado. Resulta difícil para nosotros imaginar lo que debió de ser vivir una vida bajo aquella espada de Damocles. No sería de extrañar que el efecto que ello tuvo en Cómodo fuera el de hacerlo sentirse vulnerable y adoptar una actitud más dictatorial hacia sus enemigos. Desde luego, no habría sido el primer emperador romano ni tampoco el último en reaccionar de esa forma a la tensión que suponía ejercer el oficio imperial. Lleno de temor e incapaz de confiar en quienes lo rodeaban, Cómodo se apartó en gran medida de los asuntos públicos. Lo mismo que el segundo emperador romano, Tiberio, hiciera un siglo y medio antes al retirarse a su villa en la isla de Capri.

Como también le ocurrió a Tiberio, su retiro no hizo más que alimentar los rumores sobre lo que el emperador hacía en realidad. Los emperadores eran tan centrales en la vida política y social de la élite de Roma que su ausencia dejaba un vacío que acababa llenándose de invenciones acerca de ellos. Los rumores no tendrían que haber importado, pero dieron a los adversarios de Cómodo la oportunidad de contar toda clase de historias exageradas; una costumbre que los autores posteriores o bien tomaron prestada de los materiales de sus fuentes o, sencillamente, continuaron. Así, encontramos historias que «revelan» la crueldad de Cómodo: le habría abierto el abdomen a un hombre gordo para sacarle los intestinos. O su obsesión con el sexo: habría tenido como una especie de mascota a un hombre con un pene gigante antes de

destinarlo al sacerdocio de Hércules. O su locura: solía mezclar excrementos humanos con los manjares más suntuosos y luego probarlos para sorprender a sus invitados. O su total extravagancia: habría ordenado al pretor Juliano que bailara desnudo delante de él y de su amante mientras tocaba los címbalos y hacía muecas.

¿Era Cómodo tan perverso en realidad? Hemos visto que su cambio en la política militar hacia una estrategia más defensiva era sensato en muchos sentidos. Del mismo modo, en Britania, abandonó el muro Antonino, que se hallaba más al norte, en favor del muro de Adriano, más fácilmente defendible. Y dichos cambios en la política militar también tuvieron como efecto el equilibrio de las finanzas del Imperio tras el ruinoso gasto bélico de su padre. Poniéndose en manos de astutos expertos en economía como el prefecto pretoriano Perenne, logró que los gastos se redujeran. El apoyo financiero a la ciudadanía permaneció estable, al igual que los pagos al ejército. Tampoco se subieron los impuestos salvo a los más ricos. Algo que se logró pese al hecho de que el Imperio seguía enfrentándose a los problemas relacionados con la epidemia. No hará falta extenderse sobre los beneficios de la paz para quienes habitaban las regiones del Danubio. Y Cómodo también parece haber atendido las quejas de trato injusto de los arrendatarios al acceder a las demandas de los granjeros de una finca imperial en el norte de África, según se recoge en el documento conocido como Saltus Burunitanus.

Cómodo se mostró más benévolo hacia los cristianos que sus predecesores. Se afirma que después de que su esposa, Crispina, fuese sorprendida cuando cometía adulterio, exiliada primero y asesinada después, una mujer llamada Marcia pasó a ser la nueva favorita de Cómodo. Sus padres eran esclavos libertos, y ella, cristiana. Bajo su influencia, Cómodo habría revertido la agresiva política de su padre hacia dicha secta minoritaria. La epidemia que se había iniciado en tiempos de Marco Aurelio había supuesto una escasez generalizada de hombres en Roma que hizo necesario reclutar gladiadores para el ejército. La consecuente escasez de gladiadores condujo a un incremento de los costes de celebración de los juegos, un fenómeno que el emperador había intentado limitar fijando los precios. Otra de las respuestas de Marco Aurelio había sido perseguir a los cristianos para proveer los juegos de un mayor número de criminales condenados (o mártires, según la visión cristiana). Pero lo cierto era que también había encontrado en los cristianos un grupo adecuado para actuar como chivo expiatorio de los problemas causados por la plaga. Nerón había proporcionado un

precedente al culpar a los cristianos de causar el gran incendio de Roma en el año 64 d. C. Y Cómodo acabó con todas esas medidas e incluso liberó a los cristianos a los que Marco Aurelio había condenado a las minas de Cerdeña.

Cómodo era declaradamente hostil al Senado. Destituyó a los que habían sido cercanos a su padre y disfrutó insultando a muchos senadores al hacerlos desempeñar tareas degradantes u otorgarles funciones indignas de su posición. No había senadores entre sus consejeros cercanos, pero sí que concedió consulados a varias familias eminentes. En parte, podemos ver esto como una continuación de la tendencia del siglo II hacia una autoridad imperial más poderosa y centralizada. Los emperadores iban a hacerse cada vez más autoritarios y dictatoriales durante los doscientos años siguientes y Cómodo solo fue parte de ese proceso de cambio en la estructura de poder. El recurso a los poderosos hombres de confianza que debían posición y lealtad directamente al propio emperador puede verse como parte de esa transformación en la forma de actuar de los emperadores. Y reflejaba el hecho de que el Senado, pese a todo su prestigio, había dejado de importar.

Cómodo también fue, indudablemente, un populista. Y tan evidente como que fue denigrado por la mayoría de los senadores resulta que Cómodo conservó su popularidad tanto entre el ejército como entre el pueblo de Roma a lo largo de todo su reinado. Organizar los juegos y participar en ellos desempeñó un papel central en el mantenimiento de esa buena relación. Sus monedas, por ejemplo, enfatizaban la gran generosidad que Cómodo mostraba con la gente común y el soldado raso. Muchas inscripciones invierten el habitual orden de SPQR (Senatus Populusque Romanus, «el Senado y el Pueblo Romano»), transformándose en PSQR (Populus Senatusque Romanus, «el Pueblo y el Senado Romano»). Y una de las principales vías que empleó para volcar su generosidad con el ejército y el pueblo fueron los impuestos a los ricos senadores. No sorprende, así pues, que le dieran mala prensa, igual que habían hecho con otros emperadores similares, como Nerón, antes que con él.

Pero, a pesar de los diversos aspectos positivos en los primeros años del reinado de Cómodo, son los dos últimos los que han cimentado su reputación de loco y de mal emperador. Primero se fue empeñando cada vez más en presentarse como el semidiós Hércules. Su megalomanía llegó tan lejos que renombró Roma, a su pueblo, y hasta el calendario al completo en su honor. Su régimen de opresión sobre la élite senatorial se

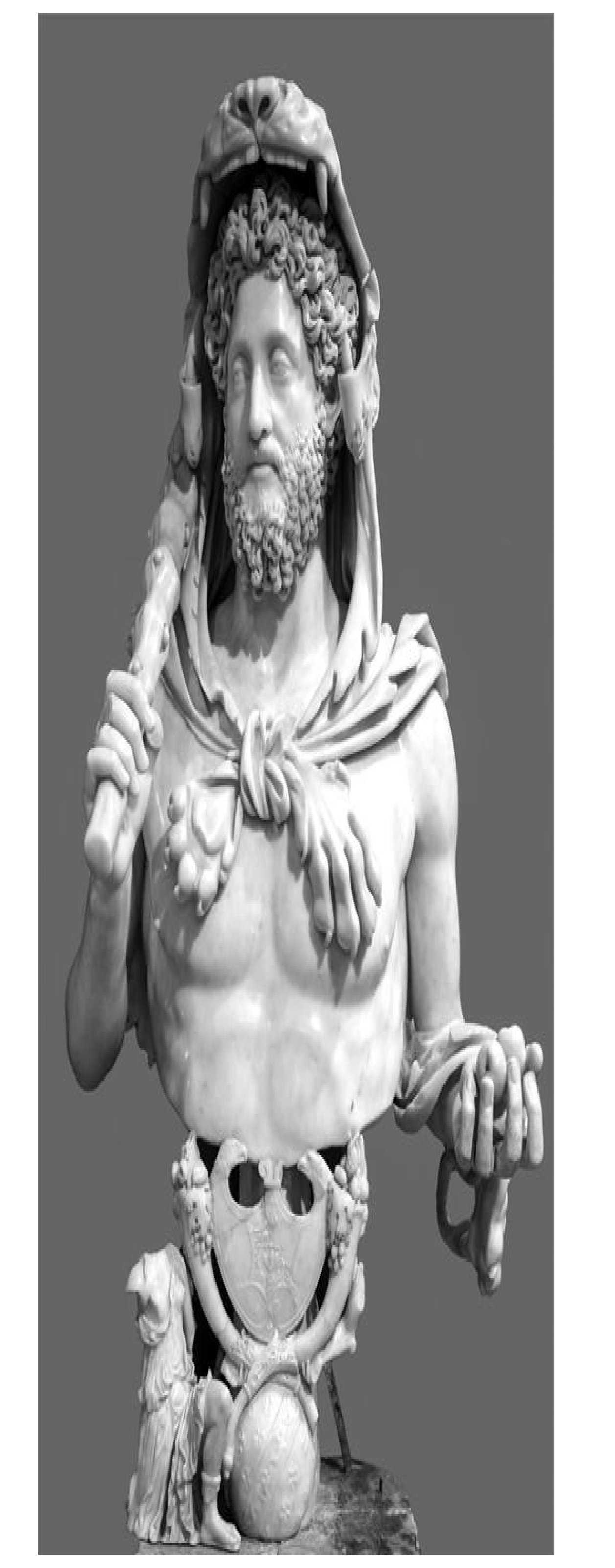
hizo más intenso. Y, tal vez lo peor de todo, apareció en público como gladiador y cazador en la arena, oficios inferiores desde un punto de vista legal, devaluando de ese modo la figura imperial a ojos de sus detractores.

El hecho de presentarse como Hércules podrá parecernos una poderosa evidencia de la locura de Cómodo. Pero otros gobernantes antiguos desde Alejandro Magno ya habían tratado de publicitar sus vínculos con el esforzado dios. Trajano y Antonino Pío, emperadores cercanos en el tiempo a Cómodo, también habían utilizado con fines publicitarios su estrecha relación con Hércules y a ambos se los suele considerar «buenos» emperadores. Tampoco fue Cómodo el último de ellos, pues Diocleciano, por ejemplo, vinculó su tetrarquía a los trabajos de Hércules. Cómodo solo se diferenció de ellos en declararse sin tapujos la última encarnación del mismísimo semidiós.

Hércules era una divinidad muy popular, sobre todo en el ejército y entre la gente de a pie. Era un olímpico que había obtenido por sus méritos su condición divina. Y también tenía su lado demasiado humano, pues se le había sorprendido borracho, enloquecido y persiguiendo mujeres, según la versión del mito que se leyera. Su imagen estaba muy extendida y se hallaba con frecuencia en los baños, como el dios patrón de las termas y gimnasios que era. También era el símbolo divino del esfuerzo y la energía. Era evidente que había muchos atributos positivos con los que un emperador querría identificarse. Y desde el año 183 d. C. numerosas monedas muestran a Cómodo y a Hércules junto con la maza y la piel de león emblemáticas del dios. Los dos últimos años del reinado de Cómodo conocieron una intensificación del uso de esa imagen. ¿Quizá buscaba una mayor protección de su mentor divino? Cualquiera que fuese su motivación, lo cierto es que esta empujó a Cómodo a centrarse cada vez más en entrenarse como cazador y adquirir habilidades que le permitieran impresionar de tal modo a los romanos en el Coliseo que pensaran que era un dios reencarnado.

Hércules parece haber sido el último de una larga estirpe de dioses a los que Cómodo quiso vincularse durante su reinado. Antes de eso había entrado en la arena vestido de Mercurio, un dios cuya velocidad y versatilidad hacían que los propios gladiadores a menudo adoptaran el suyo como nombre artístico. Se dice que practicó la fe de Isis, y que incluso llegó a afeitarse la cabeza como a menudo hacían sus seguidores. Fue tan lejos que hasta se supone que, en una ocasión, obligó a unos devotos de la diosa a golpearse el pecho casi hasta la muerte con piñas secas. Cómodo quizá se interesase también por el mitraísmo. Fue el

primer emperador en adoptar el título mitraico de invictus, «el que nunca ha sido derrotado». Si el emperador se hubiera adherido a esta religión —en la que la autoridad deriva directamente del dios Mitra—, quizá hubiera encontrado en ella un respaldo para aquella forma reforzada del poder imperial que estaba intentando establecer.



Busto que representa a Cómodo como Hércules.

Con la adopción de Hércules como su alter ego, Cómodo parecía estar diciéndole a su público romano que era un hombre que, cumpliendo la voluntad de los dioses, había traído la paz, el orden y la prosperidad a sus súbditos y había llegado a convertirse en un semidiós. Sus críticos senatoriales le atribuyeron una insana obsesión por los juegos. Pero muy bien pudo haber sido al contrario: tal vez se viera empujado a convertirse en un cazador y gladiador sin igual para emular a su héroe y demostrar que él mismo había adquirido ese estatus divino. ¿Se creía de verdad un dios? Resulta imposible decirlo, y la pregunta probablemente esté mal planteada. El mundo clásico siempre tuvo una noción más permeable de la frontera entre lo terrenal y lo divino. No era en sí un indicio de locura creer que un humano podía convertirse en un dios: muchos emperadores fueron deificados tras su muerte con la ratificación del Senado. Quizá el único error de Cómodo fue no haber esperado a obtener la aprobación senatorial póstuma y buscar otro camino a la divinidad.

Con todo, resulta difícil no ver los intentos de Cómodo de refundar Roma, tras novecientos años de historia gloriosa, como indicio de un aislamiento y una megalomanía crecientes. Su detonante probablemente fuera el gran incendio que arrasó Roma en el año 191 d. C. Quizá extrajese la idea de la mitología mitraica, que vio que la humanidad alcanzaría la paz y la prosperidad verdaderas después de una gran conflagración. Pero, fuera cual fuese su origen, Cómodo lo vio como una oportunidad de empezar de nuevo. Decidió reinventar Roma. No es de extrañar que mucha gente lo culpase después de haber causado el incendio del mismo modo que se había culpado a Nerón de causar el del año 64 d. C., cuando este aprovechó para construirse su Domus Aurea. Aunque Dion Casio refiere que Cómodo fue a Roma para animar a los que intentaban controlar el fuego, el hecho de que en ese momento se otorgara a sí mismo el título de conditor, «fundador», como parte de un paquete de reformas concebidas para anunciar una nueva edad de oro, hizo que mucha gente lo creyera culpable de haber provocado el incendio para favorecer sus planes.

Cómodo hasta llegó a cambiarse el nombre como parte de su renacimiento. Se convirtió en Elio Aurelio Cómodo, abandonando los nombres Marco y Antonino para distanciarse de sus antepasados. Su título completo contenía doce nombres, y los meses del año se renombraron en su honor: agosto, cuyo nombre honraba al primer y más grande de todos los

emperadores, Augusto, pasó a llamarse, cómo no, Cómodo. Luego Hércules pasó a nombrar el mes de septiembre. Invencible (Invictus) a octubre, Supremo (Exsuperatorius) a noviembre y Amazonio a diciembre en honor a su amante Marcia, a la que le encantaba haber retratado como amazona y por la que se dice que habría querido aparecer en la arena vestido como tal. Tales medidas se hicieron efectivas en el mes de julio o, mejor dicho, en el mes de aurelio del año 192 d. C.

Luego fue más allá. Su palacio pasó a llamarse Domus Palatina Commodiana, el «palacio comodiano»; sus legiones, commidianiae; y el Senado fue renombrado igualmente como Senatus Commodianus. (A Dion Casio aquello le tuvo que encantar). Y, en el mayor acto de soberbia imaginable, hasta Roma pasó a llamarse Colonia Lucia Annia Commodiana, «la colonia de Cómodo», o, para abreviar, Comodiana. Pese a las indudables reticencias de Dion Casio, el Senado aprobó la resolución sin rechistar, y por su buen hacer otorgó a Cómodo el nombre de Hércules y lo declaró un dios.

Cómodo solía enviar pomposas misivas al Senado como, por ejemplo: «El emperador César Lucio Elio Aurelio Cómodo Augusto Pío Félix Sarmático Germánico Máximo Británico, Pacificador de la Tierra, Invencible, Hércules romano, Pontífice Supremo, dieciocho veces Ostentador de la Potestad Tribunicia, ocho veces Emperador, siete veces Cónsul y Padre de la Patria envía sus saludos a los cónsules, pretores y tribunos y al afortunado Senado Comodiano». Podemos imaginarnos a Dion Casio intercambiando sonrisas con sus colegas al oírlas. Se erigieron infinidad de estatuas que lo representaban como Hércules, y fue entonces cuando hasta el Coloso de Nerón se remodeló para parecerse al emperador. El Senado aprobó que la nueva era de Cómodo fuera llamada oficialmente «Edad de Oro».

Al mismo tiempo, parece haberse producido una intensificación del estilo dictatorial. Dion Casio da testimonio de la manera en que Cómodo empezó a actuar cada vez más arbitraria y autoritariamente. En cierta ocasión, aquel «Dorado», aquel «Hércules», aquel «dios», como él lo llama burlonamente, se presentó de repente una tarde en Roma llegado desde sus tierras en las afueras y celebró treinta carreras de cuadrigas en el espacio de dos horas. También, según Dion Casio, solía lanzar acusaciones arbitrarias contra individuos adinerados con el propósito de quedarse con su patrimonio para compensar el dinero que derrochaba en juegos extravagantes y en su forma de vida suntuosa.

Luego vino el avestruz. Al tiempo que sostenía la cabeza cortada del

ave (como había hecho Perseo, otro semidiós, con la cabeza de la Gorgona), ante las filas de senadores, alzó su espada ensangrentada en la otra mano. El Senado recibió el mensaje. Todos empezaron a pensar que tenían los días contados. Sus miedos se justificaban en el hecho de que Cómodo estaba ejecutando a toda clase de romanos de alto rango, desde sus propios parientes a seis antiguos cónsules con sus familias pasando por cónsules y procónsules en activo. La nobleza creyó, comprensiblemente (o quizá solo tuvo esa esperanza), que el Gran Incendio fue un acto de venganza de los dioses por su comportamiento tiránico.

Aquellos fastuosos juegos en los que él mismo fue protagonista supusieron para Dion Casio la prueba definitiva de que Cómodo había perdido por completo los papeles. Los juegos de finales del año 192 d. C. en absoluto fueron los primeros que ofrecía para ganarse el favor popular. Pero aquella sí fue la primera vez que actuó como protagonista y atracción principal de los mismos. Para Dion Casio, resultaba inconcebible que un romano de su rango se rebajara por propia voluntad de aquel modo. Los gladiadores, al igual que otros participantes en los juegos, eran seres legalmente inferiores que estaban sujetos a la infamia legal. Pero Cómodo parecía identificarse cada vez más con ellos, pese a su condición de marginados sociales. Comenzó en el año 190 d. C., al cortarse el pelo a la manera de los gladiadores. En sus juegos ya recibió el saludo formal de los senadores vestido de gladiador.

¿Acaso intentaba Cómodo demostrar que se hallaba por encima de todas las normas convencionales de comportamiento y podía hacer lo que le viniera en gana? ¿O quizá buscaba ganarse el favor del populacho, preocupado por haberlo perdido tras el reciente incendio? Se nos dice que sus apariciones eran muy populares. Y es evidente que intentaba legitimarse apelando al pueblo de una forma innovadora y directa. Que lo hiciera tan al margen de los caminos tradicionales difícilmente podía gustar a un conservador como Dion Casio. Y, al implicar a los senadores en el espectáculo, tanto durante el saludo obligado como al amenazarlos con la cabeza de avestruz, Cómodo también estaba apelando a la antipatía del pueblo hacia los ricos y los poderosos. Este disfrutó enormemente viendo a aquellos altos cargos ridiculizados para entretenimiento suyo. Los senadores mismos se volvieron parte del espectáculo popular. Ello también demostraba hasta qué punto el emperador era todopoderoso.

Senadores como Dion Casio vieron aquel comportamiento como una prueba de la avanzada demencia de Cómodo. Pero el espectáculo no se

ofrecía para ellos —se ofrecía para el pueblo—. Dion Casio luchaba por ocultar su ataque de risa mientras veía a Cómodo agitar la cabeza de avestruz delante de él. ¿Era aquel un pequeño acto de resistencia frente al régimen opresor? ¿Era una liberación de tensión nerviosa? Merece la pena recordar que, al tiempo que sostenía la cabeza del ave, Cómodo también les sonreía con una especie de rictus, enseñando los dientes como un perro. Da la impresión de que disfrutó haciendo pasar el mal trago a los venerables senadores ante la multitud. Quizá estaba estableciendo una comparación entre el pájaro que no vuela y que esconde la cabeza en la arena a la menor señal de peligro y la inútil y vieja institución del Senado. Y, de ser así, ¿estaría sugiriendo que había llegado el momento de su destrucción y que nadie la echaría de menos si aquel fuera su destino?

En otra jornada posterior de los juegos del año 192 d. C., Cómodo convocó al Senado al anfiteatro para que lo vieran combatir de nuevo como gladiador. Pero esta vez les levantó el ánimo ordenando que vistieran capas de lana, algo que normalmente solo se hacía cuando un emperador había muerto. Y luego, el último día, el casco de Cómodo salió por las puertas por las que normalmente se sacaban a rastras los cuerpos de los gladiadores caídos. Si no era más que una muestra de luto por el final de los juegos o un intento de intimidar a los senadores con imágenes de muerte, el tiro le salió por la culata. Dion Casio nos dice que aquellos acontecimientos hicieron creer a todos y cada uno de los senadores presentes que sin duda iba a deshacerse de ellos.

Y así resultó. Se dijo que Cómodo había planeado salir desde su habitación en los barracones de los gladiadores el día de Año Nuevo vestido como Hércules y acompañado de otros gladiadores para, en una última demostración de poder divino, asesinar a los dos cónsules y ocupar él mismo su lugar. La idea pareció a sus más próximos tan intolerable que, temiendo por sus propias vidas, hicieron que lo asesinaran el día antes. Primero su amante Marcia lo envenenó, pero como ello no surtió efecto, enviaron al luchador Narciso a estrangularlo. En cierto sentido, no podía haber final más apropiado para un dios gladiador.

El contragolpe senatorial al régimen fue rápido y certero. En la primera sesión del Senado celebrada tras la muerte de Cómodo, se decretó que su memoria fuera oficialmente eliminada de cualquier testimonio. Se derribaron sus estatuas, se acabó con el calendario comodiano y Roma volvió a ser Roma. Aquel decreto del Senado era corrosivo y se burlaba de él utilizando el tipo de frases que se usaban en los cánticos de los juegos: «Que el asesino de ciudadanos sea arrastrado por el polvo… Que las

estatuas del gladiador sean derribadas... Que el recuerdo del asesino y el gladiador sea borrado por completo... Arrojad al gladiador al horno. Escuchad a este César: que arrastren al asesino». Cómodo ya no era más que un gladiador muerto cuyo cadáver despreciable iba a tener un funeral ignominioso.

El Senado sustituyó la estatua de Cómodo por otra dedicada a la libertad. Se vendieron sus armas, incluidas algunas adornadas con piedras preciosas. Pero las celebraciones no durarían mucho. La Roma imperial de finales del siglo II no era un lugar para que la libertad floreciese. Una vez que Septimio Severo hubo ocupado el trono tras el caótico Año de los Cinco Emperadores, no tardó en empezar la rehabilitación de Cómodo. Y, deseoso de establecer lazos con el anterior régimen Antonino, Severo criticó al Senado por la hipocresía de sus ataques contra Cómodo. «¿Alguno de vosotros lucha como los gladiadores —preguntó—. ¿Por qué, entonces, habéis comprado sus escudos y sus cascos de oro?». El cadáver de Cómodo fue trasladado al mausoleo de Adriano, en la actualidad el castillo de Sant'Angelo, a orillas del río Tíber. Tres años después, a Cómodo le habían sido restituidos todos los honores.

¿Cómo debemos juzgar el reinado de Cómodo? Estudiosos recientes han intentado llevar a cabo una rehabilitación comparable a la de Severo. ¿Fue Cómodo sencillamente un favorito del pueblo que, al igual que los modernos productores de Hollywood, comprendió y halagó los gustos y exigencias del ciudadano común? ¿Es su mala reputación únicamente el efecto de un asesinato del personaje llevado a cabo por la élite intelectual del Senado? ¿O fue en verdad un tirano paranoico? Lo cierto es que nunca podremos dar respuesta concluyente a ninguna de estas preguntas. Pero hacérnoslas nos lleva a regresar a las fuentes y a advertir hasta qué punto estamos limitados por ellas. Incluso Dion Casio escribió veinte años después de que los acontecimientos de los que fue testigo se produjeran. Vivía ya bajo un nuevo régimen y estaría deseando distanciarse de los excesos de un emperador anterior. Al presentar a Cómodo como una figura ridícula, implícitamente estaba rindiendo pleitesía al nuevo poder imperial. Y quería enfatizar que no participó en los delirios del viejo régimen.

Uno de los principales propósitos de la anécdota de Dion Casio sobre el avestruz era demostrar que Cómodo carecía del sentido del humor de un buen emperador. Los emperadores debían saber cuándo hacer y aceptar una broma, y especialmente en los juegos, cuando su personaje quedaba más expuesto. Los juegos eran un espacio en el que la

generosidad imperial era primordial, y ello se extendía a permitir a sus súbditos cierta libertad de expresión. Aterrorizarlos hasta el punto de hacerlos masticar hojas por temor a reírse no revela precisamente ese espíritu. Las acciones de Cómodo, a sus ojos, podrían haber subrayado hasta qué punto era poderoso y podía prescindir del Senado. Pero el Senado representaba a la élite tradicional de la sociedad romana y, al rechazarlo, estaba excluyendo a una poderosa parte del orden romano de su gobierno. Al concentrarse en el ejército y en el pueblo, Cómodo dejó su gobierno falto de la autoridad y la estabilidad que el apoyo senatorial le habría proporcionado hasta entonces. Y, en términos de legitimidad, le faltó que el Senado le otorgara el visto bueno que él sin duda creía merecer.

El Coliseo siempre ha proporcionado una metáfora del esplendor y la decadencia de Roma mezclados. Sería bonito pensar que a Cómodo lo mató un hombre de tan auténticas virtudes republicanas como Máximo en la película Gladiator y que este intentara liberar a Roma de corrupción para luego regresar, como el general Washington, a su granja. La realidad fue mucho más compleja. Al aparecer como cazador y gladiador en los juegos, Cómodo se proponía establecer una nueva relación directa con su pueblo de la que quedaran excluidos los intereses tradicionales. Eligió hacerlo en los juegos porque estos siempre habían estado estrechamente ligados a la relación del emperador con su pueblo. Los juegos se asentaban sobre el corazón mismo del proceso político imperial. No conocemos todas las motivaciones de Cómodo al presentarse de esa manera ni podemos saber si sufría algún tipo de locura. Pero contemplar un contexto más amplio de los juegos, histórico y político, nos permite entender algo de por qué eligió la arena para realizar sus fantasías personales.

CAPÍTULO III

Un emperador ama a su pueblo



Cómodo pudo ser un populista; pero no fue siempre popular. En el año 189 d. C. estalló una epidemia a causa de la cual el senador e historiador Dion Casio nos dice que murieron dos mil personas diarias en Roma. Aquel invierno Roma también se vio golpeada por la escasez de comida. La gente comenzó a manifestarse contra la mano derecha de Cómodo por la época, el frigio llamado Cleandro, al que acusaban de haber comprado la mayor parte de las reservas de grano y acapararlas para sus propios intereses. Siendo un antiguo esclavo que había crecido junto a Cómodo en el palacio imperial, se pensaba que Cleandro albergaba ambiciones de ser emperador él mismo. Y la gente decía que planeaba obtener el control del pueblo acaparando su alimento para luego ganarse al ejército haciendo una generosa distribución del grano.

Los espectáculos en el Circo Máximo eran una de las raras ocasiones en las que los ciudadanos de a pie podían manifestar sus sentimientos al emperador. Y la gente empezó a protestar abiertamente contra Cleandro al congregarse en él cierto día en que se celebraban carreras. Cuando la séptima estaba a punto de comenzar, una multitud de niños encabezada por una joven alta y de rostro sombrío que muchos debieron tomar por una diosa salió corriendo por la arena. Los niños gritaron al unísono para protestar por la urgente situación del pueblo. La muchedumbre al completo se unió entonces y empezó a rugir toda clase de insultos dirigidos contra Cleandro. Al final, muchos saltaron a la arena también y fueron en busca de Cómodo, que estaba en su palacio. Cleandro envió tropas contra ellos y causó varios muertos y heridos, pero eso no detuvo a los demás. Siguieron presionando con decisión hasta que lograron acercarse al emperador. La hostilidad de la multitud no parecía ser contra el emperador mismo, pues Dion Casio afirma que la gente seguía expresando su buena disposición hacia él. Pero querían que Cómodo escuchara sus protestas contra Cleandro.

Hasta entonces Cómodo desconocía lo que estaba ocurriendo, pero, con la multitud tan cerca, tuvo que ser informado. Presa del terror —Dion Casio se recrea en decirnos que era un cobarde—, inmediatamente

le entregó a la multitud lo que quería: la cabeza de Leandro. El emperador ordenó que ejecutaran a su leal mano derecha junto con su hijo, que se estaba criando en el palacio imperial. La cabeza del muchacho fue destrozada en el suelo. Luego la multitud despedazó el cadáver de Cleandro, lo profanó y clavó su cabeza en una estaca que pasearon por la ciudad como un trofeo. Cómodo argumentó que la situación le había sido ocultada deliberadamente para absolverse a sí mismo de cualquier culpa. ¿Cómo iba a creer nadie que un emperador tan entregado a su pueblo fuera capaz de tratarlo de semejante manera? No se olvidó de distribuir nuevos beneficios entre el pueblo para enfatizar su afecto hacia él.

Uno de los elementos más notables de este relato es que las protestas contra Cleandro comenzaran en los juegos. Había una sencilla razón para ello. Roma hacía mucho tiempo que había dejado de tener ninguna auténtica forma de democracia representativa. La inestabilidad política y la sucesión de conflictos durante el final de la República —cuando los principales caudillos militares como Julio César, Pompeyo, Marco Antonio y Octavio se repartieron el Estado entre sí— habían acabado definitivamente con el sistema tradicional de las asambleas populares. Fue esa una evolución que negó al pueblo romano una voz oficial en la alta política, aun cuando pueda argüirse que esta fue siempre bastante marginal y estuvo en gran medida bajo el control de la élite. El vencedor definitivo de aquella lucha de poder, Octavio, más tarde conocido como Augusto, tuvo entonces que enfrentarse al problema de hacer que el pueblo romano aceptara el nuevo sistema de gobierno imperial. Los juegos proporcionaron gran parte de la solución.

Los juegos siempre habían ofrecido un medio para la competición de las élites en la medida en que los políticos acaudalados rivalizaban entre sí por atraerse el máximo apoyo político popular. Julio César había llegado a reunir en una ocasión tantos gladiadores durante un espectáculo que el Senado tuvo que improvisar una ley para limitar el número de luchadores que se podían emplear en Roma.[8] *Era como tener un ejército privado para entretener al pueblo que fácilmente podía convertirse en una fuerza militar contra el propio Estado. En la época de Cómodo, el Imperio se había convertido en una autocracia, pero los juegos ofrecían al emperador una forma de retener el apoyo popular que también constituía un medio para la comunicación directa entre él y su pueblo. Los juegos, así pues, satisfacían una necesidad de comunicación de doble sentido y se convirtieron en un símbolo de la relación recíproca que se había*

establecido entre gobernante y gobernados. Como tales, es importante subrayar que los espectáculos no solo eran diversión. Cumplían con la necesidad urgente de establecer un nuevo acuerdo político entre los romanos y su líder tras los conflictos del final de la República. En cierto sentido, se puede pensar en ese diálogo como en la manera de enseñar al emperador a hacer su trabajo. Fue al representar su papel como patrón supremo de su pueblo cuando realmente sintió lo que era ser emperador. Ofrecer regalos generosos, escuchar las quejas, intimidar a la aristocracia, mostrar clemencia con el caído: todos esos eran actos que gráficamente representaban la realidad del poder imperial. E implicarse activamente en los espectáculos y luchar como gladiador de la manera en que Cómodo lo había hecho sirvió para expresar esa relación en su forma más acabada.

¿Por qué los romanos pensaban que los juegos ofrecían un espacio adecuado para la expresión política? A nosotros nos parecería extraño que la gente hoy expresara sus protestas sobre la escasez de comida, la guerra o la mala Administración durante un partido de fútbol. Pero una de las razones de la popularidad de los juegos era el alto valor que los romanos concedían al ocio. En latín, la palabra otium era la primera en el orden conceptual frente a su opuesto, el trabajo, que se denominaba como «no ocio», o lo que es lo mismo, negotium. Cierto autor afirmaba en una carta que al pueblo romano le preocupaban por encima de todo dos cosas, el abastecimiento de trigo y los juegos, pero de lo que más se preocupaba era de la segunda.[9] Esto a nosotros podría parecernos contrario al sentido común. Pensaríamos que la gente se preocupa más de la comida que del entretenimiento. El autor, Frontón, era un miembro de las clases altas y acomodadas y podría haberlo malinterpretado. Pero lo cierto es que la mayoría de los emperadores parecen haber creído que el circo era, cuando menos, tan importante como el pan, y gastaron generosas sumas en ambas cosas. Tener dinero para disfrutar de caros entretenimientos era lo que caracterizaba a los ricos. A los romanos de a pie les gustaba participar de esa forma de vida ociosa, y los juegos eran el medio para permitírselo.

Existía una cultura del benefactor. La élite consideraba su deber ofrecer donaciones y obsequios al pueblo romano. A cambio, el pueblo respaldaba su liderazgo político. En parte esta cultura existió porque la élite necesitaba el apoyo de las masas. Roma era una ciudad de un millón de habitantes en época del Imperio —un número inmenso para una ciudad preindustrial—, y una multitud tan potencialmente volátil y hostil siempre tuvo la capacidad de amenazar a los emperadores de la manera en que amenazó a Cómodo en respuesta a las acciones de Cleandro. Pero

también hubo un aspecto más puramente cultural en esa actividad benefactora. Existía la creencia innata en todos los romanos de que había algo excepcional en el pueblo de Roma. Era el conjunto de ciudadanos que había proporcionado hombres a las legiones que habían conquistado el mundo conocido y aun habían sobrepasado los límites de este. Por tanto, merecían compartir los frutos de aquel imperio.

Aquellas recompensas eran del mismo tipo que las que correspondían al acaudalado terrateniente —los beneficios de la vida ociosa de los ricos —. Había una provisión segura de alimento que llegaba a los ciudadanos de Roma en forma de subsidio de trigo. Y luego estaba el entretenimiento que proporcionaban los juegos. Las dos recompensas, que Juvenal resumió con su famoso «pan y circo», quedaron así indesligablemente unidas. Dar pan a la gente significaba que esta tenía que trabajar menos para alimentar a sus familias. Les proporcionaba tiempo de ocio. Cálculos aproximados sugieren que una familia de cuatro miembros recibía alrededor del cuarenta por ciento del coste de sus necesidades básicas de alimento anuales en forma de subvención del Estado. Ello no representaba el coste total de la vida, pues aún tenían que pagar otras necesidades como la vivienda y el vestido. Pero el alimento representaba una porción mucho más alta de los gastos domésticos medios en el mundo antiguo; de modo que es evidente que el trigo proporcionado por el Estado suponía un incremento considerable de la renta media disponible del ciudadano romano común, y que ello le proporcionaba tiempo libre para dedicarlo a los entretenimientos que paralelamente se le ofrecían.

Ofrecer al pueblo romano los espectáculos que merecía a cambio de su apoyo político servía para justificar y legitimar el gobierno imperial. Por eso los emperadores volcaron tal generosidad en los juegos. La verdadera importancia de hacer gala de los numerosos espectáculos que habían celebrado era que estos actuaban como un índice de la legitimidad y popularidad de su gobierno. El primer emperador, Augusto, dejó testimonio de sus logros en dos pilares de bronce de su mausoleo en Roma. El texto enumera con detalle las múltiples ocasiones en las que celebró juegos junto al número de gladiadores y animales que participaron. «Tres veces celebré espectáculos de gladiadores en mi nombre y cinco en nombre de mis hijos y nietos; en ellos lucharon cerca de 10 000 hombres», dice. En sus juegos participaron atletas procedentes de todo el Imperio. Por lo menos en veintiséis ocasiones celebró Augusto cacerías de animales en las que murieron 3500 bestias. Incluso ofreció al pueblo el espectáculo de una batalla naval en un lago, construido con ese propósito, que medía

1800 pies de largo y 1200 de ancho y donde participaron treinta barcos de guerra y muchas otras embarcaciones menores que lucharon entre sí.[10]

Los juegos eran una parte importante de las relaciones públicas del emperador. Y el tamaño de los juegos de Augusto resulta bastante modesto en comparación con la extravagancia de los emperadores posteriores. Sus ocho espectáculos de gladiadores, en los que participaron diez mil luchadores, dan una respetable media de 1250 por espectáculo, mientras que la media de sus veintiséis cacerías es de 135 animales por cada una. Un siglo después el emperador Trajano celebró unos juegos que duraron ciento veintitrés días para celebrar su conquista de la Dacia (la actual Rumanía), en los que lucharon diez mil gladiadores y murieron once mil animales.

Los juegos simbolizaban la armonía que a los emperadores les gustaba creer que caracterizaba a sus gobiernos. Augusto decretó que en el anfiteatro la multitud se estratificase según su estatus social. Y esa disposición de los asientos se convirtió en sí misma en un símbolo del orden que había restaurado en la sociedad romana tras el caos del final de la República. Se esperaba que la muchedumbre interpretara su papel en el respaldo formal de este nuevo modelo de gobierno estable voceando su apoyo a través de las aclamaciones rituales y los cánticos. Los regalos tan generosos siempre tienen contrapartida.

Los juegos desempeñaban un papel tan importante en la ideología imperial que los emperadores se guardaban celosamente el derecho a ofrecerlos. Durante la República, cualquier familia particular que tuviera el dinero suficiente podía organizar un espectáculo para favorecer sus propósitos políticos. Pero Augusto limitó la capacidad de celebrar juegos a un grupo de familiares cercanos y cargos nombrados con su apoyo. También restringió a ciento veinte el número de gladiadores que podían luchar. Y después del emperador Domiciano, a finales del siglo I d. C., el derecho a celebrar juegos quedó limitado al emperador mismo o su representante.

Hay muchos ejemplos de este uso político de los juegos para enviar mensajes específicos que también parece haber sido el de Cómodo. La construcción del Coliseo en la ubicación de la Domus Aurea de Nerón expresó claramente que el definitivo sucesor de Nerón, Vespasiano, tras el caos del Año de los Cuatro Emperadores, el 69 d. C., era un hombre que ponía el placer del pueblo por delante de las necesidades particulares de un emperador. El hijo de Vespasiano, Tito, hizo desfilar a algunos de los delatores que habían sostenido el gobierno de Nerón como parte de las

celebraciones que inauguraron el Coliseo. El mensaje estaba claro para todos: la vieja dinastía Julio-Claudia pudo haber sido fundada por el gran Augusto, pero había terminado con Nerón. Era necesario un nuevo comienzo para volver a la armonía social que había caracterizado el reinado de Augusto. Y la Flavia era la familia que iba a proporcionarla.

Eso no significa que todo el mundo apoyara los juegos. Gran parte de la élite senatorial e intelectual parece haberse mostrado desdeñosa hacia esos pasatiempos populares y haberlos tratado como pobres sucedáneos de la verdadera actividad política. También a menudo parecen haber sentido celos de los juegos por su popularidad. La vida ociosa, a sus ojos, era algo que convenía a los cultos y a los ricos, y no a las masas de la gente común. Fuentes tendenciosas como la de Dion Casio mostraban escasa simpatía hacia el intento de Cómodo de compartir los intereses deportivos del pueblo, del mismo modo que otros escritores habían mostrado su desdén hacia las apariciones de Nerón en el teatro y en los juegos olímpicos. Como ya hemos visto con Cómodo, dicha hostilidad podía tener importantes implicaciones para la reputación y el legado de un emperador, pues esos escritores de la élite eran también los hombres que escribían la historia. Un emperador tenía que ser cuidadoso a la hora de equilibrar su indulgencia con los gustos populares y el suficiente respeto a las tradiciones de las élites. Pero, pese a todas sus reticencias, la élite no tenía más remedio que aparecer y apoyar al emperador en sus juegos. Irónicamente, los mismos grandes que contemplaban con condescendencia los juegos como cosa propia de las clases inferiores eran los que asistían a ellos de manera más ostentosa.

Los inmensos juegos imperiales como los de Cómodo eran excepcionales. Sería un error pensar que en una cultura en la que los juegos tenían tan poderoso protagonismo fuera de ninguna forma normal que un emperador empezara a cazar rinocerontes. Los juegos de esa magnitud fueron extremadamente raros, razón por la cual nuestras fuentes les dan tanta importancia. Fueron espectáculos tan por encima de los entretenimientos comunes y corrientes que merecieron ser recordados para la posteridad. Las apariciones del emperador en persona eran aún más raras. Hemos visto que solo Cómodo apareció como gladiador y solo Nerón lo hizo en el escenario y como auriga, aunque otros muchos practicaron esas aficiones en privado. Pero, en su misma rareza, esos ejemplos extremos de la fascinación que los juegos ejercían sobre los romanos sirven para mostrarnos hasta qué punto estaban enraizados en la cultura política del Imperio. La política local se moldeó asimismo sobre la

relación, beneficiosa para ambas partes, entre el emperador y su pueblo. Vistos a pequeña escala, los juegos provinciales nos permiten indagar un poco más profundamente en las motivaciones de los personajes locales que invertían sustanciosas sumas en organizar sus propios espectáculos de carácter más modesto.

Una novela romana que conservamos, el Satiricón de Petronio, nos ofrece una descripción humorística de cómo eran aquellos juegos poco sofisticados y rústicos. O más bien nos describen el soberbio espectáculo en que estos debían consistir para de ese modo explicarnos con todo lujo de detalles lo que caracterizaba a unos juegos verdaderamente malos. En un gran espectáculo debían luchar hombres libres, no solo una troupe de gladiadores profesionales, presumiblemente porque a los profesionales les faltaban el entusiasmo y la energía de los luchadores por propia motivación. Los gladiadores baratos, nos dice, no ofrecen grandes combates por mucho que la multitud los anime. Ha de haber diferentes espectáculos, y estos deben ser reales, no escenificados. Las espadas deben ser de buena calidad para asegurar que los combates se libran adecuadamente. Los gladiadores deben ser lo bastante valerosos como para no salir corriendo a intentar esconderse en los límites del anfiteatro. La carnicería debe producirse en el centro del mismo para que todos la vean. Y el organizador de los juegos debe asegurarse de reunir a tiempo toda clase de artistas: cómicos, aurigas femeninas, acróbatas… Nada de lo cual, por supuesto, le saldrá barato.

Es evidente que muchos personajes locales dedicaron grandes esfuerzos y cantidades de dinero a celebrar juegos interesantes, aunque fueran minúsculos en comparación con los grandes espectáculos de los emperadores. Y la razón de que estuvieran tan dispuestos a costearlos era que los juegos acarreaban popularidad y prestigio. Los juegos ofrecían oportunidades de autopromoción y proporcionaban a las élites locales una válvula de escape para la ostentación competitiva. Y también para ellas era una manera de expresar públicamente su lealtad a la cultura del régimen romano dominante. El atronador aplauso que el organizador de un espectáculo recibía costaba una cantidad ingente de dinero. Cicerón celebraba haber recibido «extraordinarios vítores sin el menor abucheo hostil».[11] Celebrar juegos no era, desde luego, simplemente un acto voluntario de generosidad por parte de los benefactores. La sociedad romana esperaba que los ricos y poderosos proporcionaran contribuciones públicas de su propio bolsillo. Los juegos eran un impuesto al estatus que las élites locales de todo el Imperio pagaban por propia voluntad.

Esa expectativa mutua puede verse claramente en imágenes como las del mosaico de Magerio, en el norte de África, que conmemora el espectáculo organizado por un magistrado local a principios del siglo III d. C. El mosaico narra dramáticamente cómo Magerio se ofreció a pagar los costes de cuatro leopardos, y cómo a cambio la multitud coreó su nombre y él disfrutó de aquella gloria.

Magerio poseía una hermosa villa en lo que hoy es la pequeña población de Smirat en Túnez, y mandó hacer aquel espléndido mosaico en uno de sus salones. De la forma del mosaico se deduce que muy probablemente estuviera destinado al comedor, para que los invitados pudieran reclinarse al borde del mismo y contemplarlo mientras Magerio celebraba sus banquetes. La muerte de los cuatro leopardos se muestra con detalle en el momento en que las lanzas hacen que la sangre se derrame sobre la arena. Resulta llamativo que se considerase apetecible una escena de sangrienta destrucción animal como elemento central del entretenimiento doméstico. A nosotros nos resultaría extraño ver escenas de muerte decorando las paredes de nuestro comedor. Pero los invitados de Magerio se convertían así en espectadores de sus juegos al contemplar los combates por los que este había pagado.

La inscripción en el centro del mosaico describe el momento en que un heraldo aparece cuando los cuatro leopardos han muerto y pregunta quién ha pagado los quinientos denarios que ha costado cada animal. Probablemente aquella fuera una petición preparada de antemano, pues no parece lógico que los proveedores de los animales los dejaran matar a modo de mera especulación, esperando que alguien se prestara a correr con los gastos. En un momento de clímax dramático perfectamente planificado, Magerio anunció ostentosamente no solo que él pagaría, sino que ofrecía el doble de lo que había pedido el heraldo: mil denarios por cada animal. La multitud enloqueció gritando su nombre. «¡Eso es riqueza! ¡Eso es poder!», exclamaban. La conmoción fue tal que Magerio decidió inmortalizar el momento encargando aquel carísimo mosaico para su casa. Imaginemos cuántas veces tendría que escuchar su pobre esposa la historia contada a sus invitados mientras cenaban junto a la escena.

Los mosaicos de autoexaltación como este actuaban como recordatorios de la generosidad particular y reflejaban la gloria que las élites locales veían devengada con la celebración de juegos. Era como tener una foto con el presidente o con el rey en un marco dorado colgada en la pared. No se consideraba un derroche gastar tanto en organizar o

conmemorar juegos porque eso era lo que hacías si eras alguien importante. El mismo hecho de estar en posición de ofrecer unos juegos demostraba que se había triunfado en la sociedad local. La mayoría los celebraban ricos altos cargos. Y lo que Magerio hace corear a la multitud en su mosaico refleja exactamente lo que él quería oír: que había sido generoso, que había organizado unos grandes juegos y que había ganado prestigio como resultado. Eso era lo que la riqueza y el poder te permitían.

Esta sensación de disfrute de la ostentación pública de poder que organizar unos juegos ofrecía al anfitrión también puede verse en los muchos mosaicos que representan el momento decisivo de los combates de gladiadores. Cuando un gladiador había luchado hasta levantar el dedo para pedir misericordia, hemos visto que no era la multitud quien decidía su destino, sino el organizador de los juegos. Era este quien indicaba si el derrotado había luchado lo bastante bien como para que se le dejase vivir o si merecía la muerte ritual. En los momentos más felices, era también el anfitrión el que podía elegir liberar al gladiador de su servicio entregándole una simbólica espada de madera.

Pero un anfitrión sabio no decidía solo. Escuchaba la opinión de la multitud. Puesto que los juegos se habían celebrado para entretenerlos a ellos, lo lógico era tener en cuenta los deseos de los espectadores. El ritual servía como metáfora escenificada del sistema político romano. Los ricos y los poderosos actuaban en interés del pueblo, no de su bolsillo, y prestaban oído a lo que el pueblo quería. A cambio, la multitud les entregaba honores y respeto. Podemos verlo claramente en el mosaico de Símaco, que muestra a dos gladiadores llamados Hábil y Materno luchando en un espectáculo costeado por aquel. El comentario describe cómo fue el propio Símaco el que clavó la espada. Lo que no quiere decir que bajara en persona a la arena y matara al gladiador derrotado que está pidiendo clemencia, sino más bien que fue su decisión. «Yo le doy muerte», se lee en la inscripción. La multitud responde diciendo que ya lo había visto venir. «¡Símaco, eres un hombre afortunado!», añaden.

Pero los juegos no eran simplemente un espacio para que el anfitrión hiciera ostentación de su poder. Este debía demostrar su pertenencia al pueblo. Y en parte lo lograba escuchando los deseos de la multitud. Pero también debía ser visto compartiendo sus intereses y, por encima de todo, compartiendo su sentido del humor. Era su habilidad para encajar las bromas hechas a costa de ellos mismos lo más llamativo de muchas anécdotas sobre los emperadores en los juegos.

Marco Aurelio, un hombre severo, sobrio y filósofo, asistió a representaciones teatrales en las que un actor hacía chistes sobre el supuesto amante de la esposa del emperador, Tértulo. El Bobo le preguntaba al Esclavo cómo se llamaba el amante de su esposa. El Esclavo respondía: «Tulo». El Bobo preguntaba dos veces más, y a la tercera, el Esclavo respondía: «Te he dicho tres veces [en latín, ter] que Tulo es su nombre». El pobre Marco Aurelio tenía que seguir allí sentado y aguantar.[12] *Se pensaba que la manera en que el emperador respondía a esas bromas revelaba mucho sobre su carácter. Actuaba como un sencillo índice público de la bondad de un emperador. Demostraba que este entendía que gobernaba sobre ciudadanos y no sobre esclavos.*

La idea de que en lo esencial era el pueblo romano el que ejercía la soberanía persistió mucho después de que hubiera dejado de tener verdadero significado real. Por eso los emperadores se mostraban deseosos de demostrar que se tomaban sus juegos en serio. Ante todo, se esperaba que asistieran. Tiberio se atrajo grandes críticas por quedarse en su villa de Capri durante los juegos y enviar a un representante en su lugar. Y, cuando los emperadores asistían, se esperaba de ellos que se interesaran activamente. La gente se quejaba de que el circunspecto Marco Aurelio se sentara en el palco imperial a responder instancias en lugar de seguir la acción de la arena. No importaba que fuera un emperador trabajador y responsable. Lo que importaba en los juegos era que el emperador mostrara sin tapujos que disfrutaba de la diversión como el que más. Comunicar ese hecho no siempre era fácil por el tamaño de la multitud. No había ningún sistema que permitiera anunciar al público los pensamientos del emperador, por lo que sus gestos, fácilmente visibles y comprensibles, eran de suma importancia. Y los emperadores sensatos también se aseguraban de transmitir esa información en carteles que los que sabían leer entre el público hacían circular de boca en boca.

Claudio supo hacer esto mejor que ningún otro emperador. Se comunicaba con la multitud de forma distendida, hacía bromas y se unía a la cuenta de las monedas de la recompensa. Incluso llamaba «señores» a los espectadores. El emperador Trajano mejoró su imagen pública al ser visto compartiendo los entretenimientos de «todos los romanos». Del mismo modo, el emperador Tito mostró abiertamente que era un apasionado de los gladiadores tracios e intercambiaba opiniones con la multitud a través de palabras y gestos. Para subrayar su imagen de hombre del pueblo, a veces incluso se bañaba en las termas públicas con los ciudadanos de a pie. Se puede ver la participación de facto de Nerón y

Cómodo en los juegos simplemente como una expresión extrema de esta forma de contacto directo entre el emperador y su pueblo.

Es evidente que hubo ahí un elemento de lo que cierto comentarista moderno ha llamado «empalagoso peloteo». Pero, independientemente de la sinceridad de los emperadores como Claudio al llamar a la multitud sus «señores», seguía existiendo para ellos la obligación de demostrar que creían en mantener al pueblo entretenido. La provisión de juegos y alimento al pueblo romano siguió estando en el corazón del sistema político posrepublicano. No es casualidad que el Coliseo y el Circo Máximo se hallaran junto a los palacios imperiales.

Roma fue casi la única de las monarquías preindustriales que contó con esta clase de ocio politizado. Los juegos proporcionaron un espacio en el que los sentimientos populares podían expresarse abiertamente. Se ajustaban bien a su propósito. Era posible que los gritos y cánticos colectivos fueran oídos por el emperador. Y, lo más importante, dichas opiniones quedaban protegidas por el anonimato. Criticar a los emperadores es un asunto peligroso. Pero las opiniones ni siquiera tenían que ofrecerse de una manera verbal. Los aplausos o silbidos bastaban para plasmar la voluntad colectiva. La muchedumbre parece haber sido más activa en el circo y los teatros que en el Coliseo.[13] Ello probablemente reflejaba el hecho de que había una mayor mezcla social en esos lugares en comparación con el anfiteatro, donde el peso del público se inclinaba hacia la élite de la sociedad.

Algunos de los ejemplos de protestas de la multitud que han llegado a nosotros son abiertamente políticos. Unos años después de la muerte de Cómodo, Dion Casio asistía a una carrera de cuadrigas en el circo. Describe cómo la gente manifestó su disconformidad con la prolongación de la guerra entre el emperador Septimio Severo y su rival Albino. «¿Hasta cuándo vamos a tener que soportar esto?», gritaban. Un siglo después, cuando el emperador Majencio era desafiado en el trono por Constantino, la muchedumbre gritaba en el circo como una sola voz, dejando clara cuál era su lealtad política:[14] «¡Constantino el Invencible!».

Los políticos romanos fueron muy sensibles a esos sondeos verbales de opinión. Escuchaban atentamente la distinta intensidad de los aplausos con que los recibían y de las quejas que se formulaban contra ellos. La percepción de que el pueblo romano necesitaba ser oído implicaba que muchas protestas tuviesen éxito. El emperador Tito se aseguró de tratar siempre con indulgencia al pueblo durante los juegos.[15] En cierta ocasión, durante un combate de gladiadores, afirmó que le daba al pueblo lo que

quería no porque pensara que era buena idea, sino porque era lo que el pueblo quería. Se dice que nunca negó nada y que incluso animaba a la multitud a expresar sus deseos.

Cierto es que la multitud podía ser muy persuasiva. Dion Casio cuenta cómo Claudio se vio obligado en cierta ocasión a jurar que estaba diciendo la verdad ante las dudas surgidas entre el pueblo sobre la veracidad de sus afirmaciones públicas. Era creencia generalizada que su esposa, Mesalina, estaba teniendo un affaire con el famoso actor Mnéster. Cuando este no salió al escenario durante una determinada representación, Claudio no tuvo más remedio que disculpar su ausencia y jurar que no estaba siendo retenido en el palacio imperial por Mesalina. Al final, pese a todo, la multitud no insistió. No le gustó que el emperador pareciera no tener idea de lo que estaba ocurriendo delante de sus narices, pero tampoco quiso causar problemas a Mnéster. A la multitud le gustaba verlo actuar tanto como a la propia Mesalina le agradaba su apariencia. Así que se callaron y creyeron en la palabra de Claudio.[16]

No a todos los emperadores les resultaba agradable esa presión de la multitud. En una representación teatral, Tiberio se vio obligado por exigencia popular a liberar a cierto actor esclavo. Su respuesta fue dejar de acudir a los juegos.[17] *Tampoco los emperadores concedían siempre a la multitud lo que quería. El emperador Adriano asistía una vez a un espectáculo de gladiadores cuando la multitud empezó a insistir en alguna cuestión (no merece la pena detenerse con exactitud en ella) y Adriano se negó a ceder. Envió a un heraldo a ordenar silencio. Una acción despótica que el autocrático e impopular Domiciano ya había protagonizado una generación atrás. Afortunadamente para Adriano, el heraldo, rápido de reflejos, se limitó a hacer un gesto a los espectadores para que guardaran silencio y, una vez que estos cumplieron, dijo: «Es lo que quiere el emperador». Adriano agradeció tanto al heraldo el no haber cumplido su orden impulsiva que lo recompensó generosamente.*[18]

Nada tiene de extraño que los políticos intentaran manejar a la multitud para ejercer cierto control sobre lo que de otro modo habría sido una situación conflictiva. Cicerón describe cómo durante la República la gente solía alquilar una especie de grupos de animadores profesionales para intentar iniciar cánticos y lanzar insultos contra los adversarios políticos.[19] *Nerón solía infiltrar a sus simpatizantes para que dirigieran el aplauso del público cuando él estaba en el escenario. Ser espectador en cualquiera de las actuaciones de Nerón podía llegar a ser, de hecho, muy peligroso.*[20] *Queriendo vencer en una competición teatral por sus propios*

méritos, el emperador supuestamente estuvo una vez tocando el arpa hasta el agotamiento, enjugándose el sudor de la frente con sus propias ropas y sin dejar de escupir ni resoplar. Cuando al fin terminó, se arrodilló y saludó al público. Luego esperó el veredicto de los jueces con fingido nerviosismo. La multitud hacía resonar su aplauso entusiasta en el teatro. Aplaudía tan fuerte que las manos dolían. ¿Qué otra cosa iba a hacer? Los soldados los golpeaban para que siguieran aplaudiendo cuando paraban. A algunos les daba tanto miedo abandonar su asiento y se pasaron tanto tiempo allí que se dice que llegaron a sufrir convulsiones. E incluso mantenerse alejado era una opción que entrañaba riesgos. Había confidentes entre el público que elaboraban listas de los ausentes y escudriñaban los rostros de los espectadores en busca de cualquier pequeña señal de disgusto ante las excentricidades de Nerón. El futuro emperador Vespasiano tuvo problemas por quedarse dormido durante una de sus interminables actuaciones. Se dice que fue solo el alto destino al que estaba llamado lo que le permitió sobrevivir.

Que la multitud no pudiera expresar sus verdaderos sentimientos suponía una señal de que Nerón era un emperador inferior. Encontramos un comportamiento igualmente dictatorial en otros emperadores habituales sospechosos de abuso de poder. Cómodo había traicionado esos principios cuando un filósofo entre la multitud le dijo en cierta ocasión que uno de sus hombres de confianza estaba conspirando contra él. Incapaz de articular palabra ante la conmoción, mandó ejecutar al confidente. Dion Casio también nos dice que Calígula, a finales de su reinado, se volvió abiertamente hostil a las multitudes que se reunían ante él. Dejó de concederles favores e incluso llegó a oponerse frontalmente a todo lo que la gente pedía. La gente respondió entonces negándose a apoyar ninguno de los deseos del emperador. De manera que un gobernante furioso tuvo que vérselas con una multitud hostil esta vez. Pero la contienda no era entre iguales. La gente solo podía gritar sus opiniones y hacer gestos. El emperador contaba con una poderosa fuerza militar. Y se enfureció una vez de tal modo cuando la gente abucheó a su auriga favorito que ordenó que los soldados mataran y arrestaran espectadores en sus asientos. Es de sobra conocido que expresó su deseo de que la multitud tuviera un solo cuello para acabar con ella queriendo enviar el mismo mensaje que Cómodo al mostrar al Senado la cabeza cortada del avestruz.[21]

Resulta llamativo que muchas de estas historias sobre el mal comportamiento de los emperadores ocurran en los juegos. Otra célebre

anécdota sobre Calígula es la de que se obsesionó con su caballo de carreras favorito, Incitatus, hasta el punto de que solía sentarlo a su mesa a cenar y le ofrecía cebada dorada. La víspera de los juegos, el emperador mandaba soldados a los alrededores para que se aseguraran de que Incitatus no se despertaba temprano. El caballo vivía en un establo de mármol, comía en un pesebre de marfil y llevaba una guarnición incrustada de piedras preciosas. Se decía que el emperador planeaba nombrarlo cónsul, aunque esto bien podría haber sido más bien un comentario a tenor de lo que el emperador opinaba de las capacidades del senador medio.[22] *De nuevo somos en gran parte prisioneros de las fuentes de las élites. Pero cuando se habla de tratar con desprecio al pueblo romano o de faltar al respeto al Senado, los escritores romanos vuelven una y otra vez a las anécdotas que habían protagonizado los emperadores en los juegos para ilustrar el verdadero color de sus políticas.*

Sería un error, no obstante, empezar a pensar que los juegos siempre implicaban a una multitud que protestaba y se lamentaba de su liderazgo político. Todo lo contrario. Lo normal era que la audiencia celebrara a los anfitriones de los juegos con gusto y entusiasmo. Y ¿por qué no? Los juegos simbolizaban la grandeza y abundancia del Imperio romano. Como observaba un historiador cristiano de los primeros tiempos del Imperio, aquella fue una época tranquila y de paz en la que los emperadores reinaron durante largos periodos y pudieron dedicarse a la celebración de festivales, juegos públicos y otras actividades placenteras.[23] *Y, desde el punto de vista del pueblo, ¿por qué no recompensar a quienes tanto invertían en su entretenimiento declarando a voces su apoyo? Precisamente porque las quejas no eran la norma es por lo que aparecen reflejadas para la posteridad en las fuentes. Fueron momentos de tensión en los que los desgarros del tejido del sistema político imperial quedaron a la vista de todos.*

Los juegos se asentaban sobre el corazón mismo de la política en el Imperio romano. Era el lugar en que el emperador se encontraba con su pueblo, oía sus peticiones y se sentía obligado a responderlas. Era un patrocinio moral: el régimen recompensando al gran pueblo romano por su continuo apoyo. A Edward Gibbon le sorprendía el elevado porcentaje de las arcas públicas dedicado a los entretenimientos del pueblo. Señalaba que en Antioquía la magnificencia de los juegos del teatro y el circo se consideraba la felicidad y la gloria de la ciudad. Pero era precisamente porque los juegos reflejaban el poder político al tiempo que proporcionaban la arena para dirimir unas disputas a las que merecía la

pena dedicar tan importantes recursos.



8 Suetonio, Julio César, 10.

9 Marco Cornelio Frontón, Epístolas, 2. 18. 9-17. Compárese con la famosa queja de Juvenal sobre el pan y el circo como únicos deseos del pueblo de Roma, Sátiras, 10.77–81.

10 Augusto, Hazañas, 22–23.

11 Cicerón, Epístolas a Ático, 1.16.11, 2.19.3, 14.2; Sestio, 54ff.

12 Historia Augusta, primera parte: «Vida de los césares tardíos. Marco Aurelio», 29.

13 Tácito describe el circo y los teatros como lugares para los rumores sediciosos (seditiosis vocibus).

14 Lactancio, Sobre las muertes de los perseguidores, 44.

15 Suetonio, Tito, 8.

16 Dion Casio, Historia romana, 60.28.

17 Suetonio, Tiberio, 45.

18 Dion Casio, Historia romana, 69.6.

19 Cicerón, Sestio, 115.

20 Tácito, Anales, 14.15 y 16.5.

21 Dion Casio, Historia romana, 59.13.

22 Dion Casio, Historia romana, 59.14.

23 Eusebio de Cesarea, Historia de la Iglesia, 8.13.9.

CAPÍTULO IV

Alimentando al monstruo



Cómodo había llegado muy lejos tratando de hacer sus juegos innovadores y memorables. Conseguir un rinoceronte fue solo parte de ese propósito. Ya hemos visto que su extravagante derroche no puede verse únicamente como la obsesión de un loco. Emperadores supuestamente buenos como Tito o Trajano probablemente gastaron mucho más dinero en suntuosos entretenimientos. La única diferencia es que ellos fueron más sensibles a las preocupaciones de la clase senatorial y consecuentemente tuvieron mejor tratamiento en los libros de historia. Los juegos se habían convertido en un foro político vital en la sociedad romana. Ello hacía sentir a todos los emperadores que aquellos tremendos esfuerzos por sacarles el máximo partido merecían la pena. Y para satisfacer esas necesidades se desarrolló toda una industria.

Celebrar sofisticados juegos exigía grandes inversiones de tiempo y dinero. Solo un vistazo al número de días en que se celebraron distintos tipos de entretenimientos públicos en Roma basta para dar una idea de los recursos dedicados a ellos. En tiempos de Cómodo, hubo alrededor de 135 días de juegos en Roma al año, cifra que en el 354 d. C. ascendió a 176 días, de los que 102 se dedicaron al teatro y 64 a las carreras de cuadrigas del circo, pero solo diez a los combates de gladiadores y a la caza de animales en la arena. Los combates en el anfiteatro se celebraban sobre todo a finales de año, a menudo relacionados con la festividad de las Saturnales. Era el momento cumbre del calendario de entretenimientos.

Organizar un espectáculo exitoso en la arena suponía una auténtica pesadilla logística. Capturar grandes bestias salvajes, como los rinocerontes, no era tarea simple en un mundo en el que no existían los dardos sedantes. Después los animales tenían que ser transportados, alimentados y mantenidos, y a veces incluso adiestrados. Deshacerse de los cientos de cadáveres también requería no poca organización. Había que emplear cazadores y gladiadores y enseñarles las habilidades necesarias para sobrevivir y entretener a la multitud. Se hacía necesario un caudal constante de criminales condenados. Luego había que publicitar el espectáculo mismo y distribuir las entradas. Y debían introducirse

novedades para complacer al público. En definitiva, organizar un espectáculo era toda una prueba para un líder. Si lograba superarla, gobernar un imperio no podía entrañar mayor dificultad.

Resulta difícil calcular el número de animales requerido para los juegos imperiales más importantes. El zoo de Londres, uno de los más antiguos e importantes del mundo, alberga aproximadamente 19 000 especímenes. Muchos de ellos son peces, aves, reptiles e invertebrados, lo cual deja que dejan solo unos doscientos mamíferos. Pero los animales de mayor tamaño eran las bestias que a los romanos les gustaba exhibir y matar en la arena. Los juegos de Trajano, donde se dio muerte a once mil animales, demostraron la vasta escala de la operación. Se prolongaron durante 123 jornadas, lo que equivalió a aniquilar la población total de mamíferos del zoo de Londres cada dos días. Durante los juegos de Tito que celebraron la inauguración del Coliseo se exhibieron o mataron cinco mil animales en uno solo. La cantidad de alimento necesaria para mantener a aquellos animales debió de ser no menos descomunal. Un caballo, por ejemplo, necesita alrededor del dos por ciento del peso de su cuerpo, o lo que es lo mismo, alrededor de veinte libras, en comida diaria (cantidad que, obviamente, variará en función de su edad, tamaño y actividad, pero que como promedio sirve para nuestro propósito). Y, si tomamos el tamaño del caballo como el de la media de los animales exhibidos en los juegos (lo que de nuevo sería una estimación aproximada), esos cinco mil animales habrían requerido cuarenta y cinco toneladas de comida al día para mantenerlos sanos y en buen estado. No hay duda de que a algunos animales los mantendrían hambrientos hasta el día del espectáculo para hacerlos más fieros y proclives al ataque, pero tampoco habrían podido estar malnutridos durante mucho tiempo sin parecer sarnosos e indignos de un espectáculo imperial. Las cantidades de excrementos que se producirían al otro extremo del proceso también debieron ser notables.

La variedad de los animales era otro factor vital de unos juegos exitosos. No servía hacer desfilar y cazar, uno detrás de otro, animales idénticos. Los juegos imperiales hacían lo necesario para proporcionar una colección de animales exóticos procedentes de todo el Imperio. Cincuenta años después de Cómodo, el emperador Filipo el Árabe celebró unos espectaculares juegos para conmemorar los mil años del nacimiento de Roma en el 248 d. C. Hubo treinta y dos elefantes, diez alces, diez tigres, sesenta leones y treinta leopardos domados, diez hienas, un hipopótamo, un rinoceronte, diez jirafas, cuarenta caballos salvajes y

otros muchos animales diferentes. Una generación más tarde, en el año 281 d. C., Probo celebró sus victorias con unos juegos que implicaron mil avestruces, mil venados, mil jabalíes, cien leones, doscientos leopardos y trescientos osos entre otras especies.

Probablemente hubiera más que un poco de exageración en algunas de estas cifras. Pero, aun así, hay que subrayar que esos no fueron de ningún modo los juegos normales. En las provincias es fácil imaginar que la cacería habitual contaría con animales más fáciles de conseguir como los toros, los osos y los jabalíes, y quizá algún momento estelar más exótico, como el de los leopardos de Magerio. Nos hacemos una idea de los problemas a los que se enfrentaron los organizadores de juegos a menor escala a través de las cartas de Cicerón y Símaco. Las primeras, de finales de la República, cuando aquel estaba destinado fuera de Roma, reflejan la insistencia de un contacto social para que le ayude a conseguir panteras para unos juegos que espera que le sean útiles para prosperar. Así era cómo se reunían los animales —pidiendo favores a los amigos influyentes—. Cuatrocientos años después, Símaco refería que unos lobeznos que había proporcionado para sus juegos habían acabado esqueléticos. Luego estaba el cocodrilo que parecía haberse declarado en huelga de hambre porque no le gustaba cómo lo cuidaban. Y por último un grupo de gladiadores sajones se las habían arreglado para estrangularse los unos a los otros la noche antes de su aparición en escena. Los juegos de Símaco parece que resultaron un completo desastre.[24]

Las distintas regiones del Imperio se especializaron en proporcionar diferentes tipos de animales. Britania era célebre por sus ciervos y sus perros y la Galia por sus osos y sus lobos, mientras que Egipto era el origen de los hipopótamos, los rinocerontes y los cocodrilos. Para capturar aquellos animales se usaban cepos y trampas. A veces se empleaba una cabra o un perro como cebo. Otras los cazadores, a caballo, conducían a su presa hasta redes y jaulas. El mosaico de la Gran Cacería en la villa de Piazza Armerina incluye una escena que muestra la captura de un rinoceronte que es retenido con un arnés y arrastrado con cuerdas. Por supuesto, algunos animales eran más fáciles de capturar que otros, como los venados y jabalíes salvajes. Otros, como los toros, podían criarse.

Los grandes felinos se consideraban un auténtico lujo con el que todo organizador de juegos quería adornar su festival. A menudo los capturaba siendo cachorros para poder adiestrarlos y conseguir actuaciones aún más espectaculares en la arena. Para capturar cachorros, un grupo de cazadores armados con lanzas y escudos hacía retroceder a la madre

mientras otros se hacían con las crías y luego se las lanzaban a los jinetes, que esperaban a unas yardas de distancia preparados para huir. Si la madre los perseguía demasiado vigorosamente, soltaban a uno para calmarla y distraerla y huían con los demás. Las legiones proporcionaban una especie de ejército regular de cazadores con algunas unidades especiales, como la de los cazadores de osos de la Legión I cerca de Colonia, que, al ocuparse de capturar animales para los juegos imperiales, quedaba exenta del servicio militar normal.

Una vez capturados, los animales se metían en jaulas oscuras para tranquilizarlos y transportarlos (en unos barcos especiales cuando procedían del norte de África) hasta las casas de fieras de Roma y los alrededores. Se trataba de un lucrativo negocio que en el norte de África se hallaba en manos de distintos grupos. Los Telegenios, quienes en los juegos de Magenio habían proporcionado los leopardos, tenían sus propios almacenes de animales e incluso cazadores adiestrados que alquilaban a los organizadores si estos los requerían. El número de animales necesarios para abastecer los juegos, sobre todo de las provincias del norte de África, hizo que, para cuando las cacerías se prohibieron en el año 523 d. C., especies enteras hubieran quedado erradicadas de sus hábitats nativos. Se dice que en Nubia desaparecieron los hipopótamos; en el norte de África, los elefantes, y en todas partes, los leones.

Los grandes espectáculos en la arena exigían gran número de gladiadores también. Los luchadores solían enfrentarse en un único combate, lo que reducía el número de parejas requeridas para llenar la programación de una jornada. Pero en algunos de los juegos imperiales más importantes hay ejemplos de microbatallas escenificadas entre docenas y hasta centenares de parejas al mismo tiempo. Augusto afirmaba que cinco mil parejas habían luchado en sus distintos juegos, el mismo número que proporcionó Trajano durante su festival de 123 días. Pero esas fueron excepciones. Hemos visto que los juegos habituales en Roma no empleaban más de 120. Una gran ventaja para Trajano a la hora de organizar sus formidables juegos era que contaba con una constante provisión de cautivos procedentes de sus conquistas en la Dacia, precisamente el motivo que estos celebraban. Aquellos prisioneros de guerra podían entrenarse fácil y rápidamente como gladiadores para satisfacer las enormes exigencias de los colosales espectáculos.

Un alto cargo provincial que quisiera celebrar unos juegos obviamente no contaba con recursos para satisfacer ese pozo sin fondo. Su camino habitual sería contactar con un lanista, el individuo encargado de llevar

una troupe de gladiadores como aquel encarnado de forma memorable por Oliver Reed en Gladiator. Estos poseían sus propios gladiadores y tenían acceso también a las grandes escuelas de gladiadores imperiales. Quienes querían organizar unos juegos tenían que negociar con ellos el número de los gladiadores, su calidad y el precio que pagarían. El organizador no tenía que comprar los gladiadores; podía simplemente alquilarlos para el espectáculo. Una vez que se cerraba el trato, el lanista se encargaba de proveer, entrenar y llevar los gladiadores a la arena.

El espectáculo mismo se publicitaría con letreros pintados por especialistas en las paredes de toda la ciudad. Se ofrecía en ellos la información básica, como quién organizaba los juegos y por qué, el número de parejas de gladiadores que lucharían y cualquier ventaja especial que fuera a ofrecérsele al público, como toldos para protegerse del sol, la posibilidad de presenciar las ejecuciones o los sorteos de premios. Un papiro describe cómo una jornada de carreras de cuadrigas iba a ir acompañada de toda clase de actuaciones adicionales entre una y otra: funambulistas, gacelas perseguidas por perros, representaciones de comedias y gimnastas aparecían en la programación.[25] *Estos anuncios, como no puede ser de otro modo, nos llevan a preguntarnos sobre la tasa de alfabetización entre la población. ¿Quiénes sabían leer esos letreros? Con independencia de esa cifra, en cualquier caso, es evidente que la información se difundiría sobre todo de boca en boca.*

La noche de la víspera del espectáculo solía celebrarse el banquete ofrecido a los gladiadores. Y esa última cena estaba abierta a los espectadores, que podían ir a observar. Las entradas para el espectáculo mismo parece que se distribuían a través de la red clientelar del anfitrión y eran probablemente gratuitas. El hecho de que el alto cargo que ofrecía los juegos fuera un hombre de estatus elevado en la comunidad implicaba que las entradas se repartían sobre todo entre los niveles sociales más altos de acuerdo con las normas de Augusto sobre la disposición de las localidades. Solo un modesto porcentaje de entradas llegaba a los demás. El anfitrión del espectáculo ocupaba su palco luciendo orgullosamente la insignia de su oficio. Se proporcionaba un programa que detallaba los nombres de los gladiadores que lucharían, su historial y el orden en el que iban a aparecer. Y la silueta de cada gladiador probablemente permitía a los espectadores apostar directamente a uno o a otro ajustando las probabilidades a la trayectoria de cada uno.

Es evidente que el aumento del número y tamaño de los juegos bajo el Imperio requirió un incremento equivalente de las infraestructuras que

eran necesarias para sostenerlos. Tradicionalmente, los juegos de gladiadores se habían celebrado en los funerales de las familias ricas romanas con la intervención de un puñado de luchadores a lo sumo. El tamaño de esas celebraciones aumentó espectacularmente, sobre todo una vez que su popularidad las convirtió en parte de la competición política aristocrática. Julio César celebró unos juegos, supuestamente para conmemorar a su padre fallecido mucho tiempo atrás, en los que lucharon 320 parejas de gladiadores. Los anfiteatros habían sido de madera en su origen, pero ahora empezaron a construirse enormes anfiteatros permanentes de piedra. Se expandieron por todo el Imperio y se localizaron sobre todo en los principales centros militares y administrativos. A menudo se emplearon soldados para ayudar a construir los que se ubicaban en las bases de las legiones. Hay 252 conocidos en el Imperio occidental, pero solo veinte en el oriente griego, donde se siguieron utilizando otros espacios públicos en su lugar.

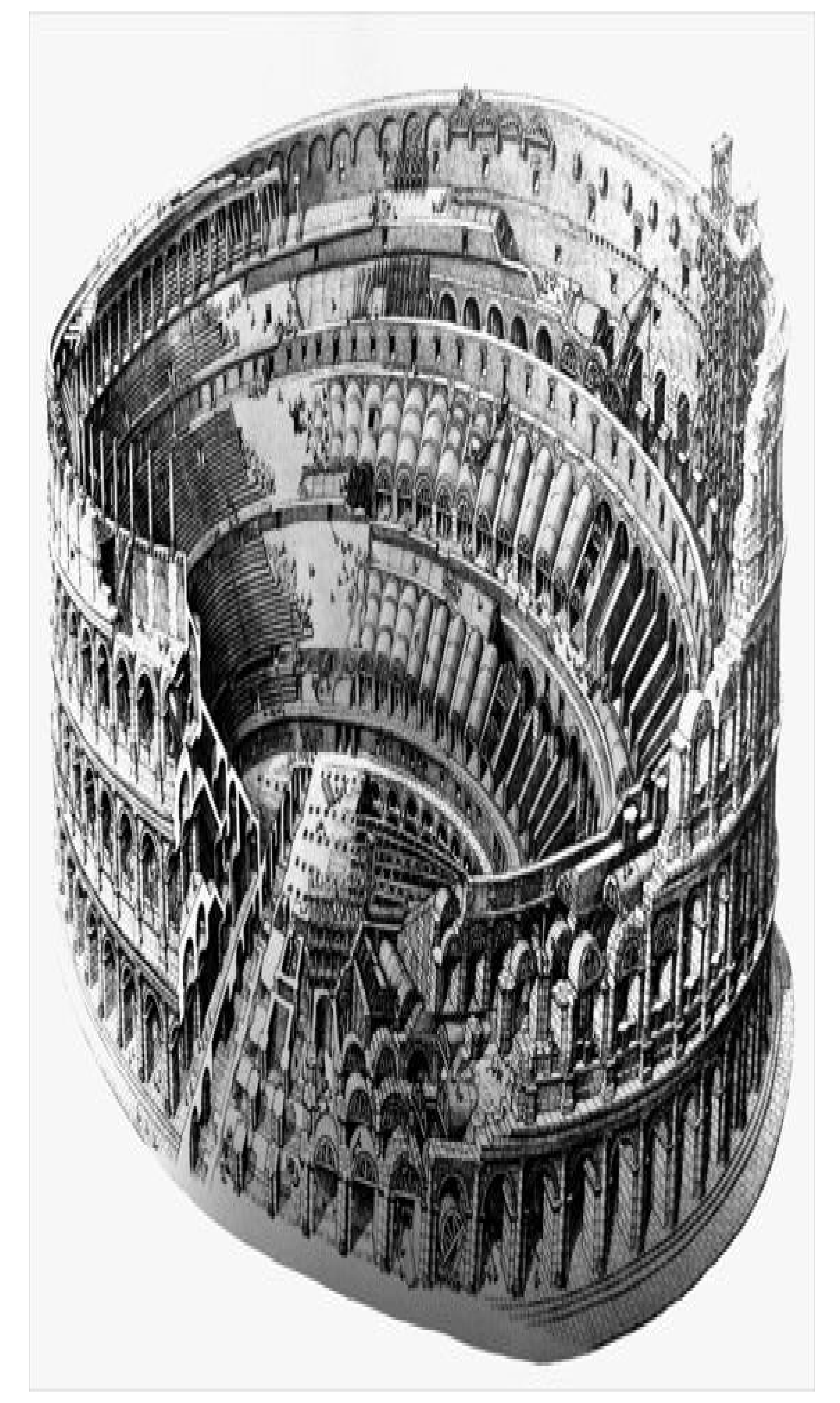
El coste de los juegos también aumentó exponencialmente. Ya en el siglo II a. C., el historiador Polibio afirma que los gastos que implicaba la celebración de un espectáculo ascendían a no menos de treinta talentos o alrededor de 180 000 denarios a escala generosa. Dos siglos después, Marcial afirma que incluso un espectáculo económico organizado por un cargo relativamente menor podía costar 25 000 denarios. Petronio sugiere que serían necesarios 100 000 para celebrar unos juegos tan magníficos que nuestro nombre pasara por ellos a la posteridad.[26] *En el siglo IV d. C., el cónsul Símaco supuestamente se gastó veinte mil libras de oro en sus juegos, el equivalente a unos veinte millones de denarios.*

Alquilar gladiadores era caro, sobre todo cuando se trataba de hombres libres que se prestaban voluntariamente a ejercer como tales.[27] *El organizador no podía liberar a un gladiador si solo lo había alquilado, pero sí podía decidir si vivía o moría al final de un combate. A un precio. Tenía que pagar entonces al propietario por el gladiador muerto, y las cantidades podían ser estratosféricas. Una ley establecía una multa de cincuenta veces el precio de su alquiler si un gladiador resultaba muerto o herido de suficiente gravedad como para no poder volver a combatir.*[28] *Factores externos a veces también interferían en el incremento del precio de los gladiadores. La epidemia que se declaró en época de Marco Aurelio y que continuó en la de Cómodo lo llevaron a reclutar gladiadores para el ejército, y esto hizo que el precio de los gladiadores se disparase. Su respuesta fue intentar que se establecieran límites legales al precio de los gladiadores de acuerdo con sus habilidades y experiencia y también fijar*

la cantidad máxima que un organizador podía gastar en sus luchadores.[29] *Su límite de 12 000 denarios parece muy modesto y, desde luego, optimista, en comparación con las cifras anteriores.*

Los juegos de gladiadores originalmente se habían celebrado en el Foro, donde se levantaban gradas provisionales de madera. A medida que el tamaño de las estructuras fue creciendo, también lo hicieron los riesgos para la multitud. En el año 27 d. C. un hombre llamado Atilio levantó un enorme anfiteatro de madera en la ciudad de Fidenae, a unas cinco millas al norte de Roma. Con la vista puesta en los beneficios más que en la salud y la seguridad, ni afianzó los cimientos en terreno sólido ni aseguró la sujeción de las estructuras de madera. El espectáculo fue un éxito de taquilla con el interés añadido de que el emperador Tiberio había prohibido durante un tiempo los combates de gladiadores. Más de cincuenta mil personas se congregaron en la frágil estructura. Incapaz de soportar tanto peso, esta se derrumbó dejando más de veinte mil muertos. Los ricos ofrecieron sus casas para tratar a los heridos. Los parientes que sobrevivieron aparecen descritos discutiendo sobre cadáveres mutilados e irreconocibles. Como resultado de ello, el Senado decretó que en el futuro solo aquellos miembros elegibles del orden ecuestre tendrían permitida la celebración de juegos, pues se consideró que su estatus superior los haría menos codiciosos. Decretaron también que en el futuro todos los anfiteatros tuvieran sólidos cimientos. Atilio fue exiliado, lo que resulta un castigo poco severo para los estándares de la época y en relación con la masacre provocada.[30]

El Coliseo fue la cumbre de los anfiteatros. Con capacidad para cincuenta mil espectadores, fue concluido por el hermano de Tito, Domiciano, que añadió una grada más e instaló la compleja estructura de rampas, trampillas y poleas subterráneas que permitieron llevar a escena tantos efectos especiales. También creó las cuatro escuelas de adiestramiento de gladiadores, una de las cuales se especializó en el entrenamiento de los cazadores de animales. Y cada escuela contó con su propio recinto elíptico para entrenar. El mayor de todos, el Ludus Magnus, estaba comunicado directamente con el Coliseo por medio de un túnel. El Coliseo albergaba, asimismo, espacios subterráneos de almacenamiento para utillaje, animales y prisioneros. Y la subestructura se comunicaba a su vez por unas escaleras con el palco imperial para que el anfitrión pudiera acceder rápidamente tras el desfile.



El edificio estaba revestido de mármol brillante y las dos plantas superiores se hallaban decoradas con estatuas de héroes mitológicos y con los símbolos del poder imperial: las águilas. Cada una de las ochenta entradas en arco estaba numerada y las escaleras conducían desde ellas hasta el interior. El espectador llevaba una pequeña entrada, probablemente hecha de arcilla cocida, que contenía el número de la arcada de acceso, la sección horizontal, la subdivisión en forma de cuña y, por último, la fila y el asiento. La popularidad de los espectáculos hacía que el espacio de los asientos fuera limitado. En otros anfiteatros parece que a cada espectador se le asignaba un asiento de unas dieciséis pulgadas de ancho y unos tres pies de espacio para las piernas. Unas dimensiones muy parecidas a las de los asientos de las modernas aerolíneas de bajo coste, aunque en este caso el espacio para las piernas se encuentre debajo del asiento de delante. Unas redes fijadas a lo alto de los muros en la parte delantera del anfiteatro protegían a la multitud de los animales salvajes que pudieran escapar. Teóricamente, no había nada que impidiese a un retiario lanzar su tridente a la multitud, pero ello habría sido un acto kamikaze si tenemos en cuenta que implicaría tanto haberse desprendido de su arma como haberse enemistado con aquellos que podían salvarlo si tenía que pedir clemencia.

El Circo Máximo no era menos imponente. Tras un incendio en el año 103 d. C. Trajano restauró y amplió el edificio, que llegó a tener tres plantas. Las filas de asientos delanteras estaban reservadas a senadores y ecuestres, pero en las demás no había segregaciones. La estructura podría embutir quizá a unas doscientas cincuenta mil personas, cinco veces las que cabían en el Coliseo, y una cantidad que representaba una cuarta parte de la población de la ciudad. El número de carreras aumentó paralelamente al número de días de competición, hasta que las veinticuatro diarias se convirtieron en norma. Cada carrera consistía en siete vueltas, unas tres millas de distancia. Los caballos procedían de diferentes lugares del Imperio, siendo Hispania, Tesalia y el norte de África especialmente célebres por sus razas.

Una larga barrera recorría el centro de la pista, la spina, que era una mezcla de monumentos y santuarios. A cada extremo se hallaban los puntos de giro, tres conos revestidos de bronce que a menudo presenciaban los momentos clave de una carretera, cuando las cuadrigas peleaban apiñadas por conseguir la máxima ventaja en el giro. Siete

estatuas de delfines y huevos hacían las veces de contador de vueltas en cada extremo de la spina. Dion Casio nos dice que la mano de derecha de Augusto, Agripa, los puso allí porque la gente olvidaba el número de vueltas.[31]

Un obelisco egipcio ocupaba la spina central, a la que añadió otro el emperador Constancio II a mediados del siglo IV d. C. Aquella inmensa piedra medía más de cien pies de alto y pesaba más de cuatrocientas cincuenta toneladas. Se trata del obelisco egipcio de mayor tamaño que ha llegado hasta nosotros, que actualmente se encuentra delante de San Juan de Letrán en Roma. Trasladar el gigantesco bloque de piedra desde Karnak por mar y colocarlo en el circo no fue pequeña gesta. El historiador Amiano Marcelino describe el esfuerzo logístico que fue necesario. Se transportó en una barcaza por el Nilo, donde un barco construido exprofeso lo esperaba en Alejandría para emprender el viaje hasta Roma. Aquel barco era el mayor que se hubiera construido nunca hasta entonces, y necesitó trescientos remeros para moverlo. Calígula había construido antes otro barco inmenso para trasladar otro obelisco. Se necesitaron más de ochocientas toneladas de lentejas como lastre. Su tamaño era tan gigantesco que su sucesor, Claudio, mandó hundirlo en el puerto de Ostia para servir de base a una ampliación del muelle. Desde allí, el obelisco fue colocado sobre un trineo y empujado centímetro a centímetro hasta el circo. Luego hubo que ponerlo de pie. Se colocaron tantos travesaños de madera a su alrededor que pareció rodeado por un bosque de vigas. Y fue tal el número de gruesas cuerdas que necesitaron para atar el obelisco a esas vigas que el cielo quedó oculto. Poco a poco, el obelisco fue levantado en el aire, donde quedó en suspenso hasta que entre miles de hombres lograron dejarlo en el lugar correcto en el centro del circo.[32] *Cuando el papa Sixto V trasladó el obelisco hasta su ubicación actual en 1587, hubo que romperlo en tres partes para moverlo.*



*El enorme obelisco que adornaba
el Circo Máximo.*

Hizo falta un sistema de reclutamiento bien engrasado para llenar esos grandes edificios de luchadores. Los gladiadores eran al principio esclavos, criminales, prisioneros de guerra o voluntarios. Los esclavos podían comprarse específicamente para adiestrarlos como gladiadores, aunque en el siglo II d. C. se introdujeron limitaciones a esta práctica.[33] Los criminales podían ser condenados por los tribunales a ser arrojados a las fieras o a la pena menor de ser enviados a las escuelas de gladiadores para recibir entrenamiento. Al menos, ser gladiador proporcionaba alguna esperanza de supervivencia, por modesta que pudiera ser. La victoria en la guerra suponía abundancia de cautivos con que llenar los anfiteatros del Imperio. El historiador judío Josefo describe el destino de los ciudadanos de Jerusalén después de que la ciudad cayese en manos de Tito en el año 70 d. C.[34] Todos los mayores de diecisiete años fueron encadenados y enviados a las minas de Egipto. Pero Tito también envió a muchos como obsequio a las distintas provincias del Imperio para que pudieran ser ejecutados o despedazados por las fieras. Los de edad inferior fueron vendidos como esclavos. En Cesarea, Tito celebró unos juegos especiales para homenajear a su hermano Domiciano en los que más de dos mil quinientos judíos murieron luchando como gladiadores o contra las fieras o simplemente quemados. Cuando Tito celebró unos juegos en Beirut con motivo del cumpleaños de su padre, el número de muertes fue incluso superior.

En tiempos de paz, los juegos requerían de una constante provisión de criminales para satisfacer su demanda. Los crímenes que podían tener como resultado la condena al anfiteatro incluían el asesinato, la traición, el robo, el incendio intencionado o, cuando se trataba de esclavos, el simple intento de fuga. Los altos cargos que querían organizar unos juegos tenían que esforzarse para asegurarse la suficiente carnaza. Los mejores criminales eran aquellos que tenían físicos poderosos y sabían luchar. Y cierto negocio solo a medias legal parece haber surgido en torno a esos prisioneros entre los que los organizadores de juegos trataban de hacerse con los criminales adecuados para sus espectáculos. Las autoridades centrales intentaron poner freno a esto insistiendo en que los mejores especímenes debían ser enviados a Roma en lugar de venderse en las provincias.[35] Los condenados a ser entrenados como gladiadores eran liberados tras cinco años de servicio cuando lograban sobrevivir. A los tres años podían recibir el galardón de la espada de madera del retiro.

Emperadores como Calígula llegaron a extremos extravagantes para satisfacer las exigencias logísticas de los juegos. Este hacía alimentar con criminales a las fieras para ahorrar dinero en carne, y cuando los condenados escaseaban ordenaba a sus soldados capturar a una parte de la multitud para arrojarla a las bestias que esperaban en la arena.[36] *Si a alguien se le ocurría pensar en protestar o dedicarle algún insulto por ello, primero hacía que le cortaran la lengua.*

Los gladiadores eran mercancía muy valiosa. Julio César una vez ordenó que cualquier luchador famoso, en caso de perder un combate y tener que pedir clemencia, fuera perdonado para poder participar en sus propios juegos.[37] *Tras la gran rebelión de esclavos del 73-71 a. C. liderada por el gladiador huido Espartaco, el Estado romano intervino para asumir un mayor control sobre las escuelas de gladiadores. Esto aseguró una constante provisión de luchadores que no planteaba las amenazas para la seguridad que generaba la gestión privada de dichos centros.*

Algunos hombres libres también se ofrecían voluntarios para ser gladiadores. En algunos casos, parecen haber sido marginados sociales como antiguos esclavos, soldados licenciados o gladiadores retirados que habían sido incapaces de integrarse en la sociedad. Esos voluntarios recibían un pago por adelantado y luego tenían que prestar el juramento del gladiador: obediencia absoluta al lanista y poder ser quemados, azotados, golpeados o incluso muertos si este lo ordenaba.[38] *Pero no solo eran marginados los que se prestaban a ello. También hubo nobles que ejercieron de gladiadores, e incluso mujeres de la nobleza. Algunas ciudades itálicas parece que intentaron atraer a los jóvenes más impresionables de las mejores familias para que aparecieran en los juegos con el propósito de añadir glamur a sus espectáculos de provincias.*[39] *Cuando un miembro de la legendaria familia de los Gracos apareció como retiario, el escándalo fue tanto mayor puesto que, al no llevar casco, su rostro pudo ser visto por todo el mundo. Nerón parece haber canalizado su hostilidad hacia el Senado obligando a muchos de sus miembros y a sus mujeres a aparecer en la arena.*[40] *La mayoría de los voluntarios serían probablemente de perfil mucho más bajo, y por eso tenemos menos información sobre ellos. Pero sí tenemos noticia de uno, Publio Ostorio, en Pompeya, que fue un hombre libre y un luchador voluntario que participó en cincuenta y un combates.*

Los aurigas, como los gladiadores, procedían de una extracción igualmente baja. La mayoría eran esclavos o libertos. Como todas las ocupaciones que los romanos consideraban dedicadas a satisfacer el placer

de otros, los aurigas y gladiadores vieron rebajado su estatus social. Sufrieron esa infamia junto con los actores, las prostitutas y los proxenetas. Todos tenían un estatus apenas superior al de los esclavos. Podían ser tratados como quisiera el lanista, y ni siquiera este se libraba de padecer la infamia. Una de las razones por las que Espartaco y sus compañeros gladiadores se rebelaron fue las condiciones inhumanas en que se los mantenía. Quienes luchaban de forma voluntaria se libraban de la indignidad legal solo en tanto fueran amateurs y no aceptaran pagos en dinero.

Teniendo en cuenta estos obvios inconvenientes, no es de extrañar que solo los nobles acaudalados se prestaran. La motivación de los infortunados que necesitaban el dinero resulta bastante fácil de entender. Pero quienes no lo necesitaban parecen haber estado movidos por una mezcla de machismo y búsqueda de emociones y fama. Una ley menciona que estos aspirantes quieren demostrar su masculinidad luchando contra las fieras.[41] *Quizá una vez conquistado el Imperio, cuando había menos oportunidades de gloria militar, algunos jóvenes nobles se volvieran a la arena para encontrarla bajo una nueva forma en el contexto urbano. Pero lo cierto es que los luchadores gozaban de popularidad. Las multitudes que acudían a los juegos los apoyaban fanáticamente. Y la cultura de la arena se filtró también de manera más amplia en el mundo romano. Encontramos gladiadores y cazadores de fieras en una extraordinaria variedad de lugares, objetos y mitos. Los mosaicos que los representan están en todas partes. Eran un tema habitual de chismorreos, conversaciones callejeras y grafitos. Un biberón de arcilla de Pompeya tiene estampada la figura de un gladiador, seguramente para que el niño pudiera beber la fuerza y el valor junto con su leche. Irónicamente, es probable que la esperanza de vida media del recién nacido y del gladiador novato fuera muy similar: los mediados de la veintena. Se encuentran también gladiadores en cuencos, en carillones para protegerse del mal de ojo y en lámparas. Se decía que su sangre era una cura para la impotencia y la epilepsia. O que la novia a la que se le separaba el cabello con una lanza mojada en la sangre de un gladiador tenía muchos hijos. Pero la fama tenía un precio. Los luchadores lo pagaban en sudor y sangre. Y la mayoría de los reclutados por la fuerza, los que no eran voluntarios, sin importar el número de sus victorias, seguían siendo marginados sociales en tanto gladiadores. Una contradicción que los autores cristianos encontraban perversa: los romanos amaban a unos hombres a los que al mismo tiempo consideraban deshonrosos.*[42]

Aunque fueran una élite cultural, los gladiadores eran bastante comunes. Un cálculo sugiere que había unos veinte mil gladiadores en todo el Imperio y quizá unos cuatro mil en la propia Roma. Eso era el equivalente a tres legiones, un ejército considerable. También representaba más del dos por ciento de los varones jóvenes. No todos eran de primera fila. El texto del intento de fijar los precios por parte de Marco Aurelio sugiere que la mitad eran de categorías inferiores. Y la gran mayoría de estos, de tercera división. Solo unos pocos diestros, valerosos y afortunados que lograban ganar cierto número de combates se convertían en estrellas. El estrellato ayudaba a algunos gladiadores a convertirse en sex symbols, aunque merece la pena señalar que dos famosos grafitos de Pompeya —el que dice «Celado, el ídolo de las mujeres» y el que dice «Cresces, el retiario, cumple con las mujeres de la noche y con las mujeres del día»— se encontraron en realidad dentro de los viejos barracones de los gladiadores. No eran las fantasías de dos muchachas, sino las de dos gladiadores del montón.

Los hombres no eran los únicos que luchaban en la arena. Hay testimonios de algunas mujeres que honraron, o como pensaron muchos tradicionalistas romanos, deshonraron los juegos. Durante los juegos de Tito que celebraron la inauguración del Coliseo, hubo mujeres que ayudaron a cazar los miles de animales a los que se dio muerte. Una de ellas se describe vestida de la diosa Venus. Otra mató un león en una imitación que desafiaba los roles de género de Hércules y el león de Nemea. Su hermano y sucesor, Domiciano, también empleó mujeres para luchar contra enanos.[43] Esas luchadoras eran un signo de verdadero exotismo en el espectáculo. Y lo máximo era contar, no ya con mujeres, sino con mujeres de clase alta. El autor satírico Juvenal, que escribió en el siglo II d. C., condenaba ferozmente tales apariciones. «¿Qué sentido del pudor podrá encontrarse en una mujer con casco que rehúye la feminidad y ama la fuerza bruta?», sentenciaba. Lo indignaba que una mujer noble prefiriese la armadura a las joyas y la costura. Y le parecían repulsivos los gruñidos que las gladiadoras proferían al practicar sus golpes.[44]

Muchas de estas cosas quedaban, por supuesto, muy por encima de la diatriba moral. Para reaccionarios como Juvenal, las mujeres ricas que aparecían en la arena eran un símbolo de la decadencia moral de la sociedad. Esa es una de las razones por las que encontramos las historias sobre mujeres nobles que luchaban como gladiadoras en relación con los «malos» emperadores. Cuando Tácito nos dice que en los juegos de Nerón muchas mujeres distinguidas entraron en el anfiteatro o Dion Casio nos

cuenta que Nerón hizo actuar a muchas mujeres nobles en el circo, el teatro y el Coliseo, donde tocaron la flauta y bailaron danzas eróticas, montaron a caballo, mataron fieras y lucharon como gladiadoras, sabemos que estamos en presencia de la depravación.[45] *La gladiadora se convirtió en un símbolo fácilmente comprensible del exceso y la decadencia del Imperio.*

Hubo diversas leyes para intentar impedir que los hombres y mujeres nobles aparecieran en los juegos. A los senadores se les prohibió luchar en la arena en el año 46 a. C. después de que uno de ellos hubiera querido competir en uno de los espectáculos de Julio César. Ocho años después, otra ley prohibió a los senadores y a sus hijos tanto la arena como el teatro, prohibición que pronto se extendió incluso a los nietos. Otras leyes estuvieron dirigidas a las mujeres. Un decreto del año 11 d. C. establecía que ninguna mujer libre por debajo de los veinte años y ningún varón libre por debajo de los veinticinco podrían contratarse para la arena o el teatro. Dos siglos después, Septimio Severo también prohibió que las mujeres aparecieran en la arena después de su actuación en una competición gimnástica muy reñida que hizo cundir la sensación de ridículo. En parte estas leyes pueden verse como intentos simbólicos de reafirmar el orden moral tradicional en el que se espera que las mujeres sean tímidas y permanezcan en el ámbito doméstico. Pero probablemente también reflejaban el hecho de que el mismo deseo de popularidad, emoción y novelería que llevaba a muchos hombres de clase alta a aparecer en la arena empujó a muchas mujeres nobles a hacer lo mismo.[46]

Una vez que se inscribían, todos los gladiadores de cualquier origen entraban en el ludus, su centro de entrenamiento. El alojamiento en estas cuatro escuelas imperiales de Roma se dividía en función del tipo de luchador en el que el recién llegado iba a convertirse mediante su adiestramiento. El gladiador más destacado de cada categoría se conocía como primus palus, el primer espada. Cómodo se había considerado a sí mismo el líder de los secutores, lo que le daba derecho a una habitación especial en el Ludus Magnus. El nuevo recluta era asignado a un entrenador que lo adiestraba en su especialidad. Las escuelas imperiales eran centros enormes que albergaban a gladiadores de todos los niveles. Proporcionaban apoyo institucional de todo tipo, desde masajistas a armeros pasando por funerarias y contables. El gran médico romano Galeno inició su carrera en una escuela provincial de gladiadores. La escuela se convertía en la familia del gladiador, que era su hogar y probablemente un lugar de camaradería.

No está claro qué reglas se aplicaban a un combate de gladiadores. Como el boxeo moderno, los antiguos combates parecen haber tenido reglas estrictas sobre lo que era aceptable y lo que no. Resulta llamativo que haya numerosos paralelismos en las fuentes romanas entre los tira y afloja de los tribunales y los toma y daca de la arena. El jurista Quintiliano, por ejemplo, señala cómo los golpes de los gladiadores proporcionan un paralelismo con la disputa legal. Con el primer golpe se busca provocar la respuesta del oponente; el segundo lleva al tercero. Si el ataque se repite, llevará al cuarto golpe de modo que habrá dos defensas y dos ataques. Y el proceso podrá prolongarse todavía más. Este carácter de esgrima de los combates implica que no debemos pensar en unos luchadores que cargan salvajemente contra sus adversarios. Los golpes de los gladiadores debían ser controlados y elegantes, en parte para maximizar el acierto y en parte para ahorrar energía.[47]

El entrenamiento se realizaba con escudos de mimbre y espadas de madera de dos veces su peso normal para fortalecer los músculos y desarrollar el control. Las espadas no eran largas, sino armas más bien cortas diseñadas para proporcionar el mayor acierto y control en la lucha cuerpo a cuerpo. Un autor describe la práctica del aprendiz: cómo amagaba con atacar el rostro de su oponente para luego apartarse y cómo a veces intentaba herir rodillas y piernas. O cómo retrocedía para luego lanzarse hacia adelante y a atacar a su oponente imaginario. Pero, mientras intentaba herirlo, no dejaba de cuidarse en ningún momento de quedar expuesto al contraataque.[48]

Era un duro régimen de entrenamiento. Galeno describe cómo los atletas antiguos se ponían al límite y luego se obligaban a sobrealimentarse durante la noche. El riguroso entrenamiento favorecía la fuerza física hasta el punto de que algunos se volvían exageradamente musculosos.[49] *La dieta también ayudaba a ganar peso. A los gladiadores se los llamaba a veces hordearii, hombres cebados, y a su alimento, sagina, relleno, por la cantidad de carbohidratos hipercalóricos que comían. El análisis de los huesos de más sesenta esqueletos del cementerio de gladiadores de Éfeso, en la actual Turquía, demuestra que esa forma de alimentarse era la norma entre los luchadores. Parece que comían muy poca proteína animal. En su lugar, ganaban peso consumiendo grandes cantidades de carbohidratos simples como cebada y legumbres. El propósito era sencillo; cubrir sus trabajados músculos de una capa subcutánea de grasa protectora. Las heridas superficiales en la carne grasa producen gran cantidad de sangre, pero no dañan los nervios y venas más*

importantes que hay por debajo. Tampoco duelen tanto. Eso implicaba que el gladiador pudiera seguir luchando si sufría alguna herida leve. Y puede que implicase también que los espectadores tenían suficiente sangre. Si el combate llegaba a un momento decisivo, la multitud podía estar así más proclive a mostrarse magnánima con el gladiador derrotado que claramente había sufrido una herida espectacular, por superficial que en realidad esta fuera.

El problema de la dieta rica en carbohidratos de la cebada y las legumbres es que dejaba a los gladiadores faltos de calcio. Y era un problema porque el calcio mantiene fuertes los huesos, algo vital para los gladiadores en la medida en que su gran desarrollo muscular y peso necesitaban una estructura ósea sólida que los sostuviera. Para combatir esto, tomaban suplementos en forma de ceniza de huesos y madera por su riqueza en calcio. Y, por poco apetecible que pueda parecer, lo cierto es que funcionaba y elevó los niveles de calcio en los huesos de Éfeso por encima de los de la población general.

Pero el músculo y la grasa por sí solos no bastaban para hacer exitoso a un gladiador. Tampoco su destreza con la espada. Hacía falta fortaleza psicológica para lidiar con la tensión del ambiente del combate. Un orador cristiano compara la lucha cristiana contra el pecado con la lucha de un gladiador completamente concentrado en su victoria. «Mirad los combatientes en los juegos —anima a sus feligreses—. ¿Se preocupan ellos por cómo andan ni por su apariencia? No, ellos ignoran tales cosas… Todo lo que les importa es esto: herir a su oponente y no ser heridos». Como explica otro escritor cristiano, en los combates de gladiadores el vencedor triunfa no porque sea fuerte, sino por la debilidad de su adversario.[50] *Mantener tal concentración en un ambiente tan difícil debía de exigir una gran fortaleza mental. Los gladiadores aparecen caracterizados por otros autores antiguos como hombres temerarios y sin esperanza destinados a morir a hierro. Quizá eso no se aplicara a la minoría de los voluntarios más motivados, pero podemos imaginar con facilidad que muchos de los luchadores corrientes se verían psicológicamente debilitados por el temor constante que los aguardaba. Sus mentes «oscilaban entre la esperanza y la desesperación», según San Agustín. Otro autor describe las penalidades de los gladiadores y cómo se emborrachaban en las tabernas aguardando su destino.*[51]

Otros participantes en los juegos también requerían adiestramiento notable. Algunas de las representaciones en el teatro implicaban funambulismos o movimientos físicos inverosímiles.[52] *Algunos animales*

también requerían entrenamiento. A veces para aumentar la cruel ferocidad con que despezaban a sus víctimas.[53] *Y ese adiestramiento se llevaba a cabo por gentes como los Telegenios, que habían organizado el espectáculo de los cuatro leopardos de Magerio. Estos comerciantes profesionales de animales se hallaban estrechamente implicados en la provisión de ejemplares para exitosas cacerías de fieras, sobre todo en el norte de África, donde esta forma de entretenimiento era mucho más popular que los combates de gladiadores. Organizados bajo el patrocinio de una deidad, que en el caso de los Telegenios era Baco, incluso tenían un número de la suerte, el tres, que puede verse en algunos de sus mosaicos. Seguramente fue de mal agüero para los leopardos el ser cuatro.*

Ese tipo de adiestramiento satisfacía todas las necesidades del aspirante a organizador. Aportaba luchadores que se enfrentaban a las fieras, tal como refleja el mosaico de Magerio, vestidos de colores llamativos o medio desnudos, para que sus voluminosos músculos pudieran ser apreciados por la multitud. Uno de ellos, llamado Spittata, aparece incluso luchando contra un leopardo sobre unos zancos. Era este un tipo de acróbata pensado para sorprender al público. Aparece lanceando con éxito la garganta de un leopardo irónicamente llamado Victor.

La escena sugiere que los Telegenios no solo proporcionaban los leopardos, sino que también los adiestraban para añadir emoción. Los leopardos en libertad son animales solitarios que, instintivamente, se mantienen alejados de los humanos en lugar de atacarlos. Tendían mucho más a esconderse en las sombras del perímetro del anfiteatro que a atacar a aquellos luchadores vistosamente vestidos. Quizá los habían capturado siendo cachorros de la forma antes descrita o incluso habían sido criados en cautividad. De la manera que fuese, al entrenarlos para atacar a hombres los Telegenios se aseguraban de que el espectáculo proporcionado fuera mucho más dramático y emocionante para la multitud. Nadie quería ver a aquellos animales magníficos simplemente lanceados en un rincón donde no todo el mundo pudiera ver lo que pasaba.

Las carreras de cuadrigas del circo también exigían abastecimiento constante de caballos adiestrados. Criados, como hemos visto, en picaderos de todo el Imperio, los expertos en las carreras conocían sus linajes y examinaban atentamente su conformación. En las carreras habituales participaban cuadrigas de cuatro caballos cuyos animales requerían distintas características para su máximo rendimiento. El caballo interior debía ser el más fuerte para soportar la presión en las cerradas curvas de los postes de giro. Los caballos exteriores debían ser los

más rápidos para ganar terreno. Los dos que iban atados a la cuadriga en el centro podían ser más lentos y constantes.

Los caballos eran proporcionados por uno de los cuatro grupos, llamados factiones, que daban apoyo institucional a la carrera de cuadrigas. Las facciones se distinguían por los colores que vestían los aurigas: los Azules, los Verdes, los Rojos y los Blancos. Con veinticuatro carreras diarias de ocho cuadrigas (dos por facción) como norma, las facciones necesitaban proporcionar más de setecientos cincuenta caballos para cada día de carreras, suponiendo que cada caballo solo pudiera correr una vez. Los sesenta y seis días de carreras al año que había en la Roma del siglo IV d. C. implicaban que muy probablemente se necesitaban varios miles teniendo en cuenta el necesario descanso, las lesiones y bajas. Esos animales, además, tenían que ser adiestrados, estabulados y alimentados. Las facciones también se encargaban de entrenar a los aurigas. Se fueron haciendo más importantes a medida que los juegos y la relevancia política de estos aumentaban. Y, como resultado, acabaron siendo propiedad del Imperio y quedando bajo su control.

Conducir una cuadriga exigía gran habilidad y experiencia. Las cuadrigas de carrera eran ligeras y, al desplazarse a gran velocidad, podían perder el equilibrio. En las carreras de calesas modernas se usan vehículos ligeros que alcanzan una media de veinticinco millas por hora. Aunque más lentas que las carreras de caballos sin obstáculos, presentan dificultades al conductor para mantener el control y la posición de su vehículo. Los accidentes, llamados naufragios, parecen haber sido comunes y un tema frecuente en las narraciones y mosaicos que tratan las carreras. Quizá esto refleje el hecho de que estos tendían a producirse en las frenéticas luchas por la posición en los postes de giro, los momentos más emocionantes de la carrera y, por tanto, también los más discutidos y recordados. El auriga llevaba las riendas de los caballos atadas a la cintura y conducía utilizando su propio peso corporal. Las consecuencias de un «naufragio» eran obvias. Arrastrado por las riendas, corría el riesgo de ser aplastado por su propia cuadriga, pisoteado por sus caballos o los ajenos o arrastrado por sus caballos exteriores, que iban sueltos. Los mosaicos muestran a los aurigas con protecciones de cuero en el torso y las piernas y pequeños cascos de cuero. También llevaban un pequeño cuchillo para cortar las riendas en caso de emergencia.

Los cuatro colores de las facciones hacían más fácil seguir las carreras. También facilitaban las apuestas, aunque no hay testimonios de corredores de apuestas organizados. La mayoría de ellas probablemente

consistiría en jugarse cantidades aceptables con el vecino. Los colores se emparejaban en la imaginación popular —los Azules con los Rojos y los Verdes con los Blancos—, lo que tal vez hacía las apuestas privadas más sencillas. Los expertos obviamente podían ajustar sus probabilidades según las evaluaciones ofrecidas sobre caballos y aurigas. Todos los demás podían simplemente apostar en igualdad de condiciones con su vecino y quedar casi en paz al final.

Las tácticas eran importantes en la carrera. Los caballos podían guardar fuerzas hasta el final o los aurigas podían intentar mantenerse delante aguantando la posición interior. Encontramos estadísticas de las carreras en algunos monumentos dedicados a aurigas que han sobrevivido y que detallan sus récords. El más famoso de todos pertenece a un auriga de Lusitania, la actual Portugal, llamado Diocles. Compitió durante veinticuatro años bajo los reinados de Adriano y Antonino Pío, en el siglo II d. C., hasta retirarse a los cuarenta y dos años. Una inscripción informa de sus 1462 victorias tras 4257 carreras disputadas.[54] *De esas victorias, 815 habían sido carreras dominadas de principio a fin en primera posición; 502 las había ganado en el último momento y en 67 había vencido remontando desde el final. También tenía sus caballos favoritos, pues con nueve de ellos había ganado cien carreras y con uno más de doscientas.*

A veces los caballos requerían curas tras la carrera. Un texto antiguo de Pelagonio, Sobre el arte veterinaria, detalla los tipos de lesiones que los caballos podían sufrir e incluye golpes en los ojos por la fusta del adversario, cortes en la lengua por tirar en exceso del bocado y heridas por golpes de las ruedas de las cuadrigas. Las colas de los caballos solían atarse para evitar que se enredaran con las riendas.

Los gladiadores también solían resultar heridos con frecuencia. La calidad de la asistencia médica era variable. Durante los cuatro años que ejerció como médico en una escuela de gladiadores, Galeno sostiene que solo murieron dos, frente a las sesenta muertes que se produjeron en los tiempos de su predecesor. También habla de los problemas que presentaba recolocar los intestinos que colgaban de las heridas abiertas. Algunas de las heridas podían ser muy graves, y existía en particular una daga de cuatro puntas que se usaba para cortar los ligamentos de la rodilla.

Las heridas en la cabeza eran frecuentes entre los esqueletos desenterrados en Éfeso. Once de los sesenta y ocho individuos muestran un total de dieciséis heridas bien curadas que habrían sufrido en combates anteriores. Cinco de los esqueletos presentaban múltiples heridas. Diez mostraban heridas craneales producidas en el momento de

la muerte. Y ello a pesar de que todos los gladiadores a excepción del retiarius llevaban casco. Tres de los cráneos habían sido atravesados por tridentes. El equipamiento de gladiador que ha sobrevivido en Pompeya posee gran ornato y no muestra daño alguno. Pero ello sugiere que esos cascos de exhibición se usaban únicamente para los desfiles y no para los combates mismos, en los que se utilizaban protecciones más sencillas. Una posible explicación podría ser el golpe ritual que infligía al gladiador muerto el oficial vestido de dios para comprobar que no estaba fingiendo su muerte. También resulta interesante que los cuerpos no parecen haber sufrido heridas múltiples del tipo que se suele observar en las víctimas de combates medievales. Todo sugiere una lucha basada en reglas más estrictas que controlaban y limitaban de manera efectiva la violencia.

Un gladiador solo llegaba a la sala de curas si vencía o era perdonado. Si su petición de clemencia era rechazada, entonces tenía que saber morir adecuadamente. Vimos en el capítulo inicial cómo un luchador derrotado tenía que morir con la cabeza hacia atrás, mirando sin miedo hacia delante y aguardando la espada del vencedor. Se han encontrado marcas de cortes en las vértebras de algunos de los esqueletos de Éfeso que fueron el resultado del movimiento descendente de la espada al atravesar la garganta dirigiéndose al corazón. Esos rituales finales se aprendían junto a la técnica para dar el golpe de gracia. La escuela cubría todas las eventualidades. Y parece que había diferencias en cuanto al modo de aplicar este último. Algunas escenas plasmadas en obras de arte muestran al derrotado serenamente de rodillas con las manos a la espalda. En otros casos, la espada se clavaba en la espalda del vencido. Quizá las distintas escuelas tenían su propia técnica como marca.

Otro probable cementerio de gladiadores se ha hallado en la ciudad romana de Eboracum, la moderna York. Como parte de un cementerio mayor, las excavaciones sacaron a la luz ochenta enterramientos de los cuales sesenta estaban casi completos. Todos eran varones de una estatura media una pulgada por encima de la del varón típico de la Britania romana y de complexión robusta. Es posible que fuera un grupo de criminales ejecutados o de soldados caídos en batalla o incluso un grupo religioso con extrañas prácticas funerarias. Pero otros indicios apuntan a que fueron gladiadores. En un tercio de los individuos, un brazo era por lo menos centímetro y medio más largo que el otro, lo que sugiere un esfuerzo desigual de ambos como el que implica el uso de la espada desde edad temprana. Como gran centro militar y administrativo, York contaba con un anfiteatro donde se celebraban combates de gladiadores. Los

esqueletos muestran idénticos traumatismos por objeto contundente que los de Éfeso. Grandes marcas de dientes carnívoros, quizá de un oso o un león, se han encontrado en la pelvis de una de las víctimas, lo que sugiere o un animal depredador o alguien arrojado a las fieras para ser ejecutado. Lo más interesante es que cuarenta y cinco parecen haber sido decapitados. Y ello puede indicar tanto ejecución como cualquier otra forma local de golpe de gracia.

Los gladiadores muertos tenían que ser sustituidos. Pero es muy difícil saber qué tipo de esperanza de vida podía tener el gladiador medio debido a los mínimos datos con los que contamos. De los alrededor de cien combates que implicaron a doscientos luchadores mencionados en las inscripciones y enterramientos del siglo I d. C., hay atestiguadas diecinueve muertes. Un diez por ciento de posibilidades de morir tal vez sea menos de lo que esperaríamos en lo que a menudo se presupone que es un combate a muerte. Esas probabilidades parecen haberse cuadruplicado en los dos siglos posteriores. Quizá porque las multitudes se volvieron más ávidas de sangre o quizá sencillamente por el resultado engañoso del reducido tamaño de la muestra. En cualquier caso, está claro que en una considerable mayoría de los combates ambos gladiadores sobrevivían. La edad media de los muertos en las tumbas de gladiadores halladas en Italia es de veintidós años y medio con relación a un intervalo habitual que iba de los diecisiete a los cuarenta y nueve años. Pero las tumbas por definición están sesgadas por los casos malogrados, y la muestra sigue siendo pequeña.

Al igual que los boxeadores modernos, los gladiadores no luchaban con frecuencia, en parte porque no había tantos espectáculos de gladiadores, siendo la norma los dos o tres anuales. Esto suponía que un gladiador medio podía vivir entre cuatro y cinco años después de empezar a combatir. Tres cuartas partes de los luchadores muertos mencionados en Pompeya habían librado menos de diez combates. A muchos los habrían salvado sus heridas. El hecho de que los luchadores fueran a menudo de la misma escuela, su familia, puede que implicase que no salieran a vencer a cualquier precio, sino simplemente a vencer, lo que podía conseguirse sin necesidad de matar. Pero también puede que todos los sentimientos de camaradería se esfumaran en cuanto hubiera empezado el combate. Cuanto más luchaba el gladiador y más fama adquiría, más probable era que le perdonasen la vida si caía derrotado. La multitud solía pedir clemencia para sus favoritos, y la sustitución de los gladiadores, en cualquier caso, salía cara al anfitrión. Muchos gladiadores fueron

perdonados muchas veces. Uno llamado Flamma, según su tumba, vivió durante treinta años, luchó en treinta y cuatro ocasiones, ganó en veintiuna, empató en nueve y fue derrotado (y perdonado) en cuatro. La derrota no siempre significaba la muerte. Pero, según cierta estimación, sí que lo suponía para ocho mil jóvenes al año.

El riesgo tenía recompensa. Al menos, para los afortunados. Los aurigas ganaban cantidades extraordinarias de dinero. El premio de las carreras de cuadrigas era cuantioso y podía variar entre los quince y los sesenta mil sestercios. Juvenal se quejaba de que un auriga podía ganar cien veces más que un abogado.[55] *El famoso Diocles había ganado un total de 35 863 120 sestercios en premios a los cuarenta y dos años. La popularidad y la regularidad de los juegos del circo probablemente convertían a los aurigas en las grandes estrellas deportivas y en las mejor pagadas. No sorprende que encontremos a algunos aurigas intentando usar la magia contra sus adversarios para mejorar sus posibilidades de éxito.*[56]

Pocos gladiadores llegaban a retirarse. Y aun entre los que lo conseguían, muchos eran tan adictos a la emoción de la lucha y la fama, o estaban tan acostumbrados a la vida en las escuelas, que se prestaban a seguir luchando voluntariamente. Podemos imaginar que resultaba difícil adaptarse a una vida tranquila. Los caballos de carreras, por el contrario, se dice que disfrutaban de la paz y la quietud de la jubilación después de haber dejado el circo, «sin que ni el miedo constante ni las dudosas palmas de la victoria los perturbaran». Se los llevaba a unos establos tranquilos y ajenos a aquella inquieta rivalidad que una vez había sido todo cuanto los rodeaba.[57]

Los nuevos aficionados eran la verdadera savia de los juegos. La arena, desde luego, nunca encontraba dificultades para atraer a nuevos seguidores. Es muy conocido el pasaje de san Agustín que describe cómo un amigo suyo llamado Alipio, que detestaba profundamente los espectáculos de gladiadores, asistió de mala gana a uno de ellos por la insistencia de un grupo de amigos. Se mantuvo tan en sus trece que hasta llegó a cerrar los ojos. Pero no pudo hacer lo mismo con sus oídos. Cuando uno de los luchadores cayó, un poderoso rugido brotó de la multitud. La curiosidad se apoderó de él, y entonces abrió los ojos para ver qué ocurría. Quedó atrapado al instante. En cuanto vio la sangre, ya no fue capaz de apartar la vista y se quedó mirando con absoluta fascinación. Se había convertido en uno más de la fanática muchedumbre, y observaba y vociferaba entusiasmado. Naturalmente, san Agustín tenía su propia

agenda cristiana tras el relato, que era sin duda una exageración sobre la atracción repentina que los juegos podían ejercer sobre el individuo. Pero es evidente que los romanos amaban los juegos y, cuando volvían a casa después del espectáculo en el teatro, en el circo o en la arena, recordaban los acontecimientos del día «paladeándolos como un manjar».[58]

24 Quinto Aurelio Símaco, Epístolas, 6.43.

25 Papiro de Oxirrinco 2707.

26 Polibio, Historias, 31.28; Marcial, Epigramas, 10.41; Petronio, Satiricón, 45. 4. Véase, por ejemplo, Suetonio, Tiberio, 7 y 34.

27 Véase, por ejemplo, Suetonio, Tiberio, 7 y 34.

28 Gayo, Instituciones, 3.146.

29 Corpus Inscriptionum Latinarum, 2.6278.

30 Ibid. 4.62. Tácito cifra las bajas en cincuenta mil, entre muertos y mutilados; Suetonio, Tiberio, 40, en más de veinte mil muertos.

31 Dion Casio, Historia romana, 49.43.

32 Amiano Marcelino, Historia, 17.4.13.

33 Véase Historia Augusta, primera parte: «Vida de los césares tardíos. Adriano, 18, y Justiniano», Digesto, 48.8.11.1-2.

34 Flavio Josefo, La guerra de los judíos, 6.418; 7.37-40.

35 Justiniano, Digesto, 48.19.31; Filóstrato, Vida de Apolonio de Tiana, 4.22.

36 Suetonio, Calígula, 27; Dion Casio, Historia romana, 59.10.

37 Suetonio, Julio César, 26.

38 Petronio, Satiricón, 117; Séneca, Epístolas morales, 37.1.

39 Tácito, Historias, 2.62.

40 Tácito, Anales, 15.32.

41 Justiniano, Digesto, 3.1.1.6.

42 Véase, por ejemplo, Tertuliano, Sobre los espectáculos, 22.

43 Dion Casio, Historia romana, 66.25; 67.8; Marcial, Sobre los espectáculos, 8.

44 Juvenal, Sátiras, 6.252ff.

45 Tácito, Anales, 15.32; Dion Casio, Historia romana, 61.17.

46 Sobre las distintas leyes, véase Dion Casio, Historia romana, 43.23, 48.43, 54.2, 56.25, 59.10, 76.16; Suetonio, Augusto, 39 y 43.

47 Quintiliano, Instituciones oratorias, 5.13.54; Cicerón, El orador, 228.

48 Vegetio, Sobre las instituciones militares, 1.11.

49 Galeno, Exhortación al estudio de las artes. Véase también Taciono, Discurso contra los griegos, 23.

50 Juan Crisóstomo, Homilía VIII sobre Timoteo, ii, 8-10; Tertuliano, Contra los herejes, 2.

51 San Agustín, Tratados, 33.8; Juan Crisóstomo, Homilía 12 sobre los romanos, 6.19.

52 San Agustín, Sobre la Trinidad, 4.

53 Cipriano, Sobre los espectáculos, 5.

54 Corpus Inscriptionum Latinarum, 14.2884.

55 Juvenal, Sátiras, 7.114.

56 Amiano Marcelino, Historia, 26.3.3.

57 [Sulpicio Severo] Epístolas, 6.

58 San Agustín, Confesiones, 6.8; Salmos, 147.19.

CAPÍTULO V

Ganarse a la multitud



Cómodo se gastó una fortuna en sus juegos. Estaba desesperado por agradar a la multitud. Ya hemos visto que una de las razones para ello era la importancia de esos espectáculos en el proceso político del Imperio romano. Pero ¿qué era esa multitud? ¿Acaso comprendía los niveles más bajos de la sociedad, el tipo de gente que aúlla pidiendo sangre y crueldad sin un solo hueso civilizado en su cuerpo? Hace un siglo, el historiador alemán Ludwig Friedländer describió a las multitudes de Roma como «un proletariado más corrupto, salvaje y violento que el de cualquier capital moderna, compuesto por los desechos de todas las naciones» y un «populacho» que consistía «sobre todo, en holgazanes». Es esta una visión que quedó fijada de forma célebre en las palabras de Juvenal sobre cómo el gran pueblo romano, que una vez había garantizado poderes militares y conducido legiones, había acabado interesado únicamente en dos cosas: el pan y el circo. ¿Hasta qué punto era adecuada esa caracterización?

Lo primero es aclarar de qué multitudes estamos hablando. ¿Hablamos de las multitudes en el Coliseo, en el circo o en el teatro? Había diferencias sustanciales en la composición de cada uno de esos públicos que podían alterar considerablemente su carácter y comportamiento. Ya hemos visto que el Coliseo en particular no albergaba una muestra representativa de la población romana. Se inclinaba considerablemente hacia la mitad más elevada de la sociedad. Augusto había legislado para restringir el público de los combates de gladiadores a los elementos más respetables del pueblo romano. Y también había dictado qué asientos debía ocupar cada clase social. En el Coliseo, quizá hasta el ochenta por ciento de los asientos quedaban ocupados por las clases altas, con solo un veinte por ciento reservado a las clases inferiores urbanas y a las mujeres. Aquello se parecía más a la ópera que al fútbol.

El público de la arena se convirtió en un microcosmos de la sociedad respetable. Tras la guerra civil de finales de la República, Augusto estaba deseando restablecer el orden social y las normas. Controlar a la muchedumbre en los momentos estelares del calendario de entretenimientos era para él un modo de dejar esto claro de forma

simbólica. Se aseguró de que todos los sectores de la sociedad quedaran incluidos, pero de un modo que también evidenciara cuál era su lugar en la jerarquía social. La multitud ordenada y rígidamente dispuesta era el modo en que quería que se viera su imperio tras el caos político y social de la generación anterior. Los gladiadores se convirtieron en el trato especial ofrecido a lo más selecto del pueblo romano como una manera de recompensa por su lealtad y buen comportamiento. Y era un premio que se otorgaba según la importancia social con el propósito de reflejar el peso de cada grupo en el orden romano. Por eso no es de extrañar que el público fuera casi exclusivamente masculino. Un escritor cristiano tardío describía la formalidad con que los distintos sacerdotes y cargos ocupaban ritualmente los asientos que les habían asignado tras el desfile inicial: primero los colegios de todos los sacerdotes y magistrados; luego el pontífice máximo, los quindecenviros coronados de laurel y el flamen Dialis con su mitra; luego los augures y las vírgenes vestales y, por último, todo el pueblo y el Senado, incluidos los antiguos cónsules, que eran «muy dignos de respeto». Parece más la descripción de un servicio en la catedral que de una tumultuosa competición deportiva.[59]

La multitud en el circo era muy diferente. Para empezar, era mucho mayor: cinco veces la del Coliseo. Aparte de una sección delantera reservada a senadores y ecuestres, la multitud era una mezcla de todas las clases y sexos. Representaba una cuarta parte de la población total de Roma. Aunque los esclavos podían asistir, lo más probable es que estuvieran infrarrepresentados en la medida en que sus amos no querrían que perdieran el tiempo holgazaneando en las carreras. Dado que quizá entre el treinta y el cuarenta por ciento de la población de Roma la formaban esclavos, la multitud del Circo Máximo contendría entre un treinta y cinco y un cuarenta por ciento del total de la población libre. Las grandes concentraciones modernas de público en espectáculos deportivos que se celebran dentro de un estadio rara vez alcanzan más de cien mil personas y representan un porcentaje muy inferior de la población de las ciudades donde tienen lugar. La multitud del circo de Roma era una auténtica masa. Casi por definición, una muchedumbre de esa magnitud constituía una razonable muestra representativa de toda la sociedad libre romana. Esto daba lugar a una atmósfera más cambiante y relajada, tal como atestigua el poeta Ovidio, que solía utilizar el circo como lugar para las aventuras amorosas.

La multitud del circo parece haber sido tan apasionada como la de la arena. Las largas filas de asientos estaban atestadas de aficionados

absortos en las carreras de cuadrigas. Parecía una especie de locura. En el clímax de cada carrera gritaban animando a su auriga o lanzando maldiciones cuando este perdía. Aplaudían y gritaban con todas sus fuerzas, brincaban sin parar, se agachaban, extendían los brazos como si fueran a alcanzar el circuito, hacían rechinar los dientes, gruñían y amenazaban. La cuadriga vencedora arrancaba un aplauso atronador que resonaba en las calles desiertas de Roma y llegaba a oídos del viajero incluso cuando hacía mucho que este había perdido Roma de vista. Un hombre se puso tan nervioso una vez que se envolvió la cabeza en una toalla porque no era capaz de seguir mirando. Cuando el caballo ganó, se desmayó y hubo que hacerlo volver en sí con una esponja.

La multitud en el teatro también era distinta. El público era diverso, como en el circo, con los mejores asientos reservados para las clases más altas de la sociedad. El contenido sexual de muchas obras hace que la atmósfera del teatro parezca haber sido siempre bastante libertina. Plutarco cuenta la historia de cómo el dictador Sila fue una vez al teatro, que se usaba para albergar combates de gladiadores en los tiempos en que aún no había anfiteatros permanentes, y se halló en lo que parece poco menos que un prostíbulo.[60] *Se sentó junto a una mujer de gran belleza y alta cuna que acababa de divorciarse. Al pasar por detrás de Sila, posó la mano sobre él, le arrancó una pelusa de la capa y luego siguió hasta su asiento. Sila quedó bastante desconcertado, pero ella se limitó a decir: «Solo quería un poco de tu buena suerte». A Sila le gustó la respuesta, se sintió de inmediato atraído por la mujer, y entonces averiguó quién era. Luego se sentaron y empezaron a ponerse ojitos y a intercambiar sonrisas hasta que al final se comprometieron, según Plutarco, no por ningún casto motivo, sino al quedar abrumado por su belleza y desearla de la forma más impúdica.*

El escritor del siglo II d. C. Dion Crisóstomo quedó asombrado ante el comportamiento de la multitud tanto en el circo como en el teatro en Alejandría. Cada vez que la gente entraba al lugar —se lamentaba— perdía toda conciencia de su vida fuera de allí y no se avergonzaba de decir o hacer nada. Las gentes saltaban, gritaban y peleaban entre sí sin parar, blasfemaban espantosamente y hasta maldecían a los dioses. Hasta a veces se arrancaban la ropa y se la arrojaban a los aurigas que perdían y terminaban saliendo desnudos del espectáculo.[61]

Las multitudes se comportaban de diferente manera. Podían ser crueles un día y benévolas al siguiente, tranquilas y ordenadas en un contexto y violentas y agresivas en otro. No debemos esperar que las multitudes

romanas muestren reacciones fijas a ninguno de los acontecimientos de los juegos. Y los individuos de una multitud tampoco se comportaban siempre de la misma forma. Vimos en el capítulo anterior que el amigo de san Agustín, Alipio, cambió su personalidad de un modo que se correspondía con las expectativas de quienes estaban a su alrededor. También debemos tener presente que formar parte de una multitud en los juegos solo era una fuente de identidad social. Un contable puede ser un hooligan del fútbol. Pero lo que también está claro es que los juegos eran de suma importancia para los romanos y que formar parte de una multitud generaba poderosas experiencias emocionales, profundos sentimientos de conexión con lo que se pensaba que de verdad importaba en la vida y una sensación de propósito y empoderamiento. Ninguna muchedumbre era un simple bulto pasivo que se empapara de lo que le pusieran por delante como teleadictos de la Antigüedad.

En realidad, encontramos que las multitudes eran casi constantemente activas. Los juegos eran un espacio para el diálogo político entre el emperador y su pueblo, pero eso no significaba que se limitaran a asentir a sus puntos de vista. Hacen falta dos para dialogar. Lo que la multitud hacía, no obstante, era adoptar un nuevo tipo de lenguaje para expresar sus opiniones a los que ostentaban el poder. En tiempos de Cómodo ya no podían votar en asambleas públicas como habían hecho en tiempos de la República romana. Tenían que valerse de los rituales de los juegos para dar a conocer sus opiniones. Ya hemos visto la importancia de la aclamación para los poderosos. Daba a la élite una sensación de legitimidad en cuanto a su posición social. El hecho de que eso fuera lo que los emperadores querían significaba que eso era lo que lo solían obtener en los juegos. El pueblo casi siempre les ofrecía las ovaciones en pie que tanto ansiaban. Pero, de vez en cuando, el pueblo guardaba un silencio que era una poderosa crítica a sus gobernantes. Otras acciones colectivas como los cánticos y aplausos, los gritos de protesta, los insultos y las murmuraciones también podían usarse para expresar la opinión pública.

La multitud aprovechaba esa dimensión política para usar los juegos como altavoz en el que desahogar sus frustraciones. El pueblo no lo formaban meros peones políticos ni se hallaba apolíticamente interesado tan solo en el pan y en el circo. La multitud expresaba, incluso con contundencia a veces, sus opiniones políticas. Las crisis alimentarias eran una situación en la que a menudo encontramos a la multitud gritando sus quejas durante los espectáculos. En una ocasión en la que el

abastecimiento de trigo quedó interrumpido en Roma, las protestas estallaron en el teatro. El historiador Tácito atestigua que estas fueron «más ruidosas de lo habitual», lo que implica que este tipo de protestas públicas era el modo en que el pueblo normalmente respondía a las épocas de escasez. La naturaleza política de los juegos proporcionaba un lugar oficialmente reconocido para que esas protestas se desarrollaran de forma abierta y razonablemente segura. Un emperador estaba obligado a escuchar a su pueblo. Al generar una oleada de opinión pública, la voz colectiva del pueblo romano podía presionar al emperador para que este respondiera a sus preocupaciones y actuara para aliviar su situación. Era una manera de volver contra él mismo la imagen de superpatrocinador del emperador al venir a decirle en la práctica que, si era un gobernante tan grande y generoso como decía, también debía ser capaz de resolver esos problemas de su pueblo.

El hecho de que el pueblo no siempre siguiera el guion, aplaudiendo y aclamando cuando tocaba como una especie de claque, sugiere que no siempre era completamente sincero en sus vítores. Desde luego, no había nada espontáneo en muchos de los cánticos organizados y conocidos que se oían en determinados momentos de los juegos. La mayoría del tiempo no importaba si era sincero o no. Como quienes viven en Corea del Norte o bajo otros regímenes opresores similares, el pueblo de Roma estaba obligado a seguir los rituales políticos por motivos de seguridad personal. Pero la Roma imperial no era un Estado totalitario moderno, ni su pueblo políticamente cínico al modo en que un pueblo puede serlo hoy. La multitud de Roma era a todas luces capaz de un pensamiento crítico y un escepticismo que a veces podían tener como blanco a sus líderes. Y en ocasiones exigían que los funcionarios corruptos fueran expulsados, que las guerras acabaran y que las crisis alimentarias se resolvieran. Aunque no protestaran de esa forma a menudo. Los emperadores, por su parte, probablemente recibían bien la protesta ocasional sobre algún problema concreto que atañera al pueblo, pues solucionarlo les daba la oportunidad de exhibir su generosidad y su poder.

Pero a veces el pueblo también podía ser un manipulador político. Plinio refiere que cuando la gente oía que el emperador iba a acudir se reunía para aclamarlo con la esperanza de obtener a cambio algún obsequio. Incluso enseñaban a sus hijos la fórmula de los cánticos. Esto podrá sonar a que la gente masajeaba astutamente el ego imperial en busca de provecho. Debemos ser cuidadosos para no dejarnos seducir por esos cánticos igual que los emperadores. El hecho de que la élite

gobernante hubiera llevado a tal desastre la política romana a finales de la República, causando la muerte de miles de romanos de a pie, debería alertarnos acerca de la posibilidad de que el pueblo no aceptara automáticamente la legitimidad de sus gobernantes ni sus pretensiones de buen gobierno. Los cánticos rituales no eran más que eso..., rituales.

El tipo de problemas que inquietaba al pueblo también demuestra que la multitud no siempre se comportaba como hooligans sin seso y agresivos. Las protestas de la multitud reflejaban las preocupaciones primordiales del pueblo: tener suficiente que comer, recibir su parte de entretenimiento, y un gobierno justo. La multitud se preocupaba sobre todo de poder meter el hocico en el pesebre del imperio. Pero el pueblo romano también exigía el respeto que se le debía. Y ese respeto y esos beneficios se le otorgaban en forma de pan y juegos. Es fácil despreciarlos como si carecieran de importancia política, pero representaban una sustancial asignación de los recursos imperiales. Como Juvenal, instintivamente sentimos que las cosas debían de ser mejores bajo la República, cuando la gente podía votar y elegir generales. Pero siempre fue un número relativamente pequeño el que pudo participar activamente en la política de ese modo. Y, en tiempos de los emperadores, cuando Roma era mucho más fuerte, esas formas políticas tradicionales habían perdido su significado para la vasta mayoría de sus ciudadanos, tanto en la ciudad misma como en el resto del Imperio.

No se trataba de resistencia al régimen. Ese tipo de protesta pública era una manera aceptable de que el pueblo expresara opiniones políticas y persuadiera a su patrón imperial de intervenir en su nombre. Por supuesto, protestar no era una táctica que el pueblo pudiera emplear demasiado a menudo por temor a provocar una reacción violenta. Tampoco podía llevarla demasiado lejos. Josefo habla de una protesta en el circo durante la cual la multitud pidió a Calígula que bajara los impuestos. A Calígula no le hizo ninguna gracia. Ordenó a sus soldados que mataran a todo el que siguiera protestando y, muy sensatamente, en cuanto la gente vio que esto sucedía, dejó de gritar y se calmó. Comprendieron que no serviría de nada ir más lejos. Si pensamos en la actitud de la muchedumbre hacia el emperador como una muestra de su popularidad, tal vez ello no case muy bien con el hecho de que Calígula poco después fuese asesinado. Pero cuando las protestas del pueblo se volvían violentas, parece que normalmente tenían éxito, y más de tres cuartas partes de los casos que conocemos tuvieron como resultado que las autoridades cedieron ante los deseos de la multitud.[62]

El público en los juegos también era un conjunto de consumidores sofisticados y críticos. En primer lugar, se conocían las reglas al dedillo. Si sospechaban que había existido cualquier violación de las normas habituales del circo, agitaban sus togas y exigían que la carrera comenzase de nuevo. Algunos, evidentemente, empezaron a abusar de ese privilegio, pues las carreras se repetían hasta en diez ocasiones, y por eso Claudio limitó el número de repeticiones permitido. Pero, si durante los rituales de entrada la danza se interrumpía repentinamente o la música se acababa en mal momento, la multitud se quejaba de que se había hecho algo contrario a la sagrada tradición y pedía que se repitiera.[63]

El historiador Amiano se queja de que el pueblo de Roma dedica su vida entera a los juegos (y a la bebida, a las apuestas, a los burdeles y al placer en general). Y dice que su «templo», el lugar que era el centro de todas sus esperanzas y deseos, era el Circo Máximo. Los días de carreras, corrían al circo con las primeras luces del alba después de haberse pasado la noche haciendo cábalas sobre los resultados y discutían a voces entre sí sobre cuáles eran las mejores tácticas que debía seguir cada auriga.[64] *Durante las carreras daban pistas a voces a los competidores y, dado que era sumamente improbable que estos fueran capaces de oírlas, reforzaban sus sugerencias con gestos vehementes. Se sabían los nombres, las familias y las ciudades de las que procedían los aurigas. Los aficionados conocían las habilidades que poseía cada uno e incluso podían dar una descripción minuciosa de las buenas y malas cualidades de todos los caballos. Estaban al tanto de la edad, el pedigrí y la raza de los caballos incluso hasta el punto de saber quiénes eran sus abuelos y sus bisabuelos. Y todos se lo sabían de memoria y podían recordarlo a gran velocidad.*[65]

Al volverse tan fanática, la multitud generó sus propias comunidades de expertos. Sus infinitas discusiones acerca de carreras y combates convirtieron los espectáculos en un recurso cultural con el que crear sus propias identidades. Los cohesionó como grupo. Y la multitud también pudo aplicar esas facultades críticas a sus líderes políticos. En cierta ocasión, se quejaron de que Nerón estaba tardando demasiado en almorzar e impedía que los juegos comenzaran. Entonces Nerón lanzó su servilleta desde el palco imperial como señal de que había terminado y los juegos podían reanudarse. A la gente el gesto le gustó tanto que tirar una servilleta se convirtió en la manera habitual de que las carreras empezaran. Los cargos de menor rango también eran a veces demasiado lentos para el gusto de la multitud. Tertuliano describe cómo cuando el pretor tardaba demasiado en elegir los grupos para las barreras de salida,

los espectadores miraban hacia arriba impacientes. El público también estaba muy pendiente de cualquier posible arreglo. «¡Se ha dejado!», gritaban si un auriga parecía haber perdido la posición con demasiada facilidad.[66]

La multitud a veces también se aprovechaba de la atmósfera más relajada de los juegos para faltar al respeto a todas las instituciones centrales de la vida romana. Cierto escritor habla de la irreverencia de las clases bajas en los juegos. En el circo resonaban sus burlas y maldiciones. Cómodo tampoco se libró de alguna burla. Aunque la gente por lo general le aplaudía como si fuera un dios cada vez que aparecía como gladiador ante ellos, él acababa convencido de que se estaban riendo de él y ordenaba que los soldados apostados en las gradas más altas para desplegar los toldos liquidaran a aquella gente. ¿Era simple paranoia por parte del emperador? ¿O acaso percibía la falta de sinceridad y la insinuación de burla en las alabanzas con sorna del público?[67]

La multitud también podía ser bastante arbitraria cuando quería. La gente no solo protestaba violentamente sobre problemas importantes como el abastecimiento de comida o la política. Algunos disturbios parecen haber sido poco más que la gente dejándose llevar. Una ley se refiere a un grupo de jóvenes que se comportaba mal en los espectáculos y en algunas ciudades iniciaban cánticos y aclamaciones de agitación.[68] La pelea en el anfiteatro de Pompeya en el año 59 d. C. entre la gente de Nuceria y los pompeyanos, donde murieron tantas personas, se produjo por lo que el historiador Tácito llamó «un incidente insignificante en un espectáculo de gladiadores». Los dos grupos de ciudadanos empezaron a provocarse unos otros; los insultos se convirtieron en pedradas, y finalmente las espadas se desenvainaron.[69]

La pelea en Pompeya subraya cómo la multitud podía ser violenta, competitiva y leal a su terruño. Los espectadores estaban acostumbrados a la violencia y podían complacerse mucho en ella. Un anuncio de un espectáculo afirma que se matarían diez osos de manera cruenta. También eran agresivos en la manera de tratarse entre sí. Se describen holgazaneando en pequeños grupos en los espacios públicos, discutiendo violentamente unos con otros y formando bandas violentas y enfrentadas.[70] Difamar y vilipendiar a los rivales sociales en la multitud era una parte del comportamiento del grupo romano. El hecho de que la multitud de vez en cuando, en realidad muy raras veces, lograra enterrar sus diferencias y se quejara de forma colectiva sobre un problema en particular solo servía para subrayar la importancia de esos problemas. El

resto del tiempo la multitud en los juegos destacaba por sus encarnizadas luchas internas.

Los juegos mismos alimentaban esa rivalidad. Un autor los llama «el manantial constante de las riñas». Tertuliano pensaba que los espectáculos siempre conducían a la agitación, pues donde hay placer hay apasionamiento, y donde hay apasionamiento hay competición, y donde hay competición hay discusiones, rencor y furia. Por eso sostenía que desde el momento en que la gente llegaba a los juegos empezaba a provocarse y a lanzarse insultos, aunque no tuviera ninguna razón para odiar al objeto de sus improperios. Se sumía en la desesperación si alguno de sus favoritos tenía mala suerte y entraba en éxtasis cuando triunfaba.[71] *La rivalidad se manifestaba también en los intentos de utilizar la magia como arma. Los despiadados sortilegios pedían a los demonios que torturasen y acabasen con los caballos del adversario y que «sus aurigas muriesen al estrellarse». Pero la muerte no bastaba para otros autores de maldiciones: «Dominad, encantad, trabad, golpead, derribad, conspirad contra él, destruid, matad, aplastad al auriga Euquerio con todos sus caballos mañana en el circo de Roma». O «Dominad todos sus miembros, cada tendón, los hombros, los tobillos y los codos de los aurigas de los Rojos. Atormentad sus mentes, su inteligencia y sus sentidos para que no sepan lo que están haciendo y cegad sus ojos para que no puedan ver a dónde se dirigen».*

Pero la multitud también podía ser creativa. Los espectadores se ponían apodos como Cimessores, Semicupa, Gluturinus, Trulla, Lucanicus, Porclaca y Salsula, que podrán sonar grandilocuentes, pero en realidad significaban algo así como «comecoles», «barrigón», «cuchara», «tragamorcillas», «lechón» y «murmurador».[72] *Seguramente estos títulos inventados eran para los aficionados una manera de construirse un personaje especial en los juegos al margen de las realidades mundanas de sus vidas normales. En los juegos su imaginación podía desbordarse libremente en fan fictions de toda clase.*

Con todo, la mayoría del tiempo la multitud parece haber sido sólidamente normativa. Vemos esto con suma claridad en sus actitudes y comportamientos hacia los grupos marginales o minoritarios que eran llevados a la arena para recibir castigos ejemplares. Cuando el cristiano Policarpo sufrió martirio en la década del 150 en Esmirna, en Asia Menor, la multitud se mostró corrosiva en su desprecio hacia él. Una vez que el heraldo proclamó que se trataba de un cristiano confeso, la muchedumbre al completo empezó a gritar con una furia incontenible. Allí estaba

alguien que se proponía derribar a sus dioses y que había estado enseñando a la gente a no dedicarles sacrificios ni adorarlos. Habría sido arriesgarse a ofender a los dioses no castigar con severidad a un hombre como aquel. El papel prominente que los espectadores desempeñaron en el martirio es llamativo. Pidieron a gritos que el gobernador lo arrojara a un león. Y cuando este respondió que eso sería ilegal, pues las cacerías de fieras salvajes ya se habían abandonado para entonces, exigieron que lo quemaran vivo. Cuando el gobernador hubo aprobado esto último, la multitud fue en busca de madera. Y cuando la pira estuvo terminada, rodeó a Policarpo para clavarlo en ella.

Esos horripilantes espectáculos no estaban reservados solo a los cristianos. Y tampoco a todos los romanos les entusiasmaban. Séneca se quejaba de que las ejecuciones a la hora de comer complacían a los espectadores de peor estofa. Un público despiadado que solo quería ver muerte. No le importaba que la víctima no llevara armadura protectora ni arma alguna, puesto que ello solo habría retrasado el momento de la ejecución. No era más que una cinta transportadora de muerte. Pero también merece la pena destacar que Séneca dice que la arena se había quedado vacía para entonces. Obviamente, no del todo vacía, pero a esa hora la mayoría se habría marchado para comer o descansar. Sería un error atribuir a la multitud al completo esa crueldad en grado sumo.[73]

Incluso si no era tan insensible como Séneca sugiere, lo cierto es que la ejecución pública de criminales servía para reforzar las normas de la sociedad convencional de Roma. Reflejaba lo que la mayoría de la gente pensaba que debía suceder a esos marginados, aun cuando no todos se deleitaran en ser testigos de ello. Cuando el poeta Marcial describe cómo un criminal fue descuartizado hasta que sus miembros lacerados chorrearon sangre y todo su cuerpo fue eviscerado, aunque no supiera nada sobre el crimen de la víctima y mucho menos de ningún factor eximente que pudiese haberse tenido en cuenta, su opinión claramente es que la víctima lo merecía.[74] *Roma, como la mayoría de las sociedades preindustriales, exigía el castigo público de aquellos que infringían sus leyes. A la gente de las multitudes le satisfacía ver que se producía ante ella. Le aseguraba que el orden social había sido restaurado y que sus valores eran defendidos. Los criminales habían incumplido abiertamente las leyes, y por tanto la multitud necesitaba ver que se restauraba la preeminencia de estas. El pueblo soberano romano triunfaba ritual y brutalmente sobre los enemigos de la sociedad.*

Pero la multitud también era capaz de compasión. En el ejercicio de

retórica El caso del gladiador liberado, el luchador inexperto y pobremente armado que se había ofrecido voluntario a intercambiarse por su amigo para salvarlo de la muerte dice que habrá algo que le servirá para ganarse la compasión de algunos: el hecho de presentarse desigualmente emparejado. A la multitud no le interesaba ver un combate desigual. Quería una lucha emocionante y equilibrada entre iguales. Pero, como en la carta de Séneca, también es necesario destacar que el gladiador voluntario cree que esa idea del juego limpio y la compasión resultante solo sería cosa de algunos. Muchos no se pararían a pensar ni un momento en las víctimas en la medida en que obtuvieran entretenimiento. En realidad, los combates desequilibrados podían seguir teniendo interés si el que llevaba las de perder luchaba con especial coraje, como hizo el voluntario. Y, sobre todo, por supuesto, sabemos que muchos de los gladiadores derrotados (la mayoría de los gladiadores, según los testimonios de Pompeya) eran perdonados. Como afirma un poema: «Incluso en la implacable arena, el gladiador derrotado podía tener esperanza por mucho que la multitud lo amenazara con pulgares hostiles».[75] Es de suponer que el anfitrión no siempre pasaría por encima de la opinión de la multitud, que en cualquier caso lo más probable es que no estuviera demasiado clara en muchas ocasiones, y dejara libres a los derrotados. La propia multitud a menudo, o incluso normalmente, querría que los derrotados se marcharan con sus vidas intactas.

Curiosamente, los romanos parecen haber tenido una especial debilidad por los elefantes. Durante los juegos de Pompeyo Magno en el año 55 a. C., este enfrentó veinte de esos animales colocados en fila a cazadores armados con lanzas. Pero las cosas no salieron como se habían planeado. Uno de los elefantes plantó feroz batalla, e incluso con los pies malheridos, siguió arrastrándose sobre las rodillas hacia sus agresores. Les arrancó los escudos con la trompa y los levantó en el aire mientras, para gran alarma de la multitud, el resto de los elefantes trataba de escapar rompiendo las rejas de hierro que rodeaban el circo donde el combate se estaba celebrando. Pero como finalmente les fue imposible huir, cuando los elefantes hubieron perdido cualquier esperanza, empezaron a apelar a la compasión de la multitud. Parecía que suplicaran a los espectadores con gestos indescriptibles, gimiendo y llorando, y conmovieron de tal forma a la multitud que los espectadores al fin se levantaron entre lágrimas y empezaron a insultar a Pompeyo. Hubo, como dice Cicerón, «una sensación de que las bestias tenían algo humano».[76]

La multitud a veces incluso podía mostrar cierta compasión por los

criminales convictos que iban a ser ejecutados en su presencia. Cuando en cierta ocasión desnudaron ante ellos a una joven cristiana que acababa de dar a luz, los espectadores se estremecieron al ver que aún goteaba leche de sus pechos. Y exigieron que la sacaran de la arena y la vistieran con alguna prenda holgada antes de ser devuelta a la arena para enfrentarse a la muerte. Aunque, por supuesto, la situación tuvo mucho más que ver con el hecho de que la muchacha ofendiera el autoproclamado sentido de la decencia de la multitud. Hay una amarga ironía en que los espectadores se sintieran ofendidos por la supuestamente indecorosa visión de los pechos hinchados de una joven madre y satisfechos al verla brutalmente torturada y despedazada por un toro salvaje como castigo por ser cristiana.

Aunque no a todo el mundo le entusiasmaba la visión de la sangre. En el relato de ficción de un combate de gladiadores, el autor describe cómo hay algunas personas a las que «desagrada incluso el castigo de criminales» y que «palidecen ante la visión de la sangre de cualquiera y lloran el infortunio de completos desconocidos». Resulta fácil despachar a la multitud en conjunto como impúdicamente sedienta de sangre y completamente falta de cualquier tipo de sensibilidad, pero este texto sugiere que no era ese el caso. Por supuesto que también describe cómo se daban los tipos opuestos —aquellos que ni siquiera sentían la muerte de sus parientes—.[77] *Pero no todo el mundo era así.*

Dados los múltiples aspectos del comportamiento de la multitud, quizá no sea sorprendente que la élite considerara a la multitud impredecible y variable. Los espectadores a menudo parecían responder de forma diferente y hacer peticiones inesperadas. En parte esto era verdad. La multitud era capaz de cambiar de opinión rápidamente y, al parecer, por nimias razones. Pero debemos recordar que la volubilidad de la multitud era también un reflejo de su autonomía. La multitud no era simplemente algo que sus líderes pudiesen manipular —pensaba por sí misma—. Y, en cualquier caso, quizá si eran volubles no hacían más que imitar la forma incoherente y arbitraria de tomar decisiones de los emperadores mismos. Nerón y Calígula difícilmente servirían como modelos de gestión y de un liderazgo sereno y racional.

Y otro aspecto de las multitudes romanas que hace que no debamos verlas como un organismo único y coherente es que estaban divididas en facciones. En el circo, los espectadores apoyaban a uno de los cuatro colores. Quienes seguían a los gladiadores solían dividirse en dos grupos, los parmularii, que apoyaban a los que luchaban con armas ligeras y

llevaban un pequeño escudo llamado parma, y los scutarii, que apoyaban a los gladiadores que empleaban armas pesadas y llevaban un largo escudo conocido como scuta. Aunque el partisanismo en la arena parece haber sido menos intenso u omnipresente que en el circo. Y esto probablemente reflejaba el hecho de que la propia lucha ejercía en sí misma una fascinación que las carreras de caballos no alcanzaban. Ver a los hombres combatir y luego afrontar la decisión de vida o muerte de la multitud y el anfitrión ya era por sí solo apasionante. Aunque también puede ser reflejo de que parece que hubo más apuestas en las carreras, lo que lógicamente hacía que la gente se dividiera en grupos de seguidores de los distintos aurigas.

Incluso los emperadores se hicieron fervorosos seguidores de los colores en las carreras de cuadrigas. Vitelio y Caracalla apoyaron a los Azules, pero los Verdes fueron el color que gozó de mayor favor imperial. Calígula, Nerón, Domiciano, Cómodo y Heliogábalo fueron incondicionales suyos. Típico de su desapasionamiento filosófico fue que Marco Aurelio no mostrara predilección por ninguna de las cuatro facciones. Y típica de su desmesura fue la manera en que Calígula exhibió su apoyo a los Verdes.[78] *A menudo cenaba con sus aurigas y pasaba la noche en sus establos. Nerón llegó hasta el extremo de hacer que tiñeran la pista de verde y de vestir él mismo el color.*

La palabra fan en italiano moderno es tifoso, pues el fervoroso seguidor parecía una víctima del tifus. La multitud del circo en Roma parece haber sido similar. Su entusiasmo por los aurigas alcanzaba un grado asombroso. Casiodoro describe cómo, más que en el resto de los juegos, la dignidad se olvidaba y «el furor se apoderaba de las mentes». Cuando ganaba la cuadriga verde, una sección de la multitud quedaba abatida. Los espectadores se lanzaban insultos furiosos, y aunque no recibían daño alguno, se podía pensar que habían quedado gravemente heridos a consecuencia de la derrota. Discutían a voces entre sí como si estuvieran tratando asuntos de importancia nacional. Resulta interesante que el autor señala que actuaban como si practicaran algún tipo de religión de masas, lo que suponía un claro apartamiento de la conducta normal y decente.[79]

Más tarde, cuando la capital del Imperio se hubo trasladado de Roma a Constantinopla, ese fanatismo en el circo alcanzó su cénit. Procopio cuenta con detalle cómo toda la población estaba dividida en dos facciones. Se sentaban por separado en el circo, y estaban tan comprometidas que de buena gana habrían estado dispuestas a morir por

su color. Se peleaban con sus adversarios a pesar de saber que a menudo el resultado sería acabar arrastrados por los soldados hasta la prisión, donde podían ser torturados y asesinados. Odiaban el color rival incluso aunque no hubiera razón alguna para ello. Aquello daba forma a sus vidas; no podían casarse ni tener amigos entre los seguidores del otro color, y hasta se desheredaba a los familiares que apoyasen a la facción contraria. Nada en el mundo les importaba tanto como los juegos. Se podía blasfemar contra Dios o se podía asaltar el Imperio sin que se dieran cuenta, hasta tal punto vivían entregados a su equipo. Para Procopio, se trataba de «una enfermedad del alma».[80]

La dicotomía entre el comportamiento fanático de la multitud y la relativa serenidad de la vida cotidiana es un tema común en las fuentes antiguas, del mismo modo que los fanáticos de los deportes de hoy a menudo parecen divorciados de su misma existencia cotidiana. En parte podemos ver este comportamiento extremo como el resultado de la mayor permisividad en el espectáculo de entretenimiento. La gente se sentía más capaz de expresarse en su tiempo libre. Pero también es posible verlo como una forma intensificada de la vida normal. Era un lugar donde los temas y problemas importantes de la vida cotidiana se reunían en una forma concentrada que generaba una reacción poderosamente concentrada a su vez. Podemos ver en el circo, así pues, una reproducción exagerada del faccionalismo de la vida normal en la vecindad. Y ¿cuáles eras las principales características de esa vida romana ordinaria?

Gran parte de la vida social de los romanos ordinarios se centraba en las comunidades locales en las que vivían y trabajaban. Estas áreas servían como sólidas fronteras culturales e incluso políticas dentro de la ciudad de Roma. La gente acudía a sus vecinos en busca de apoyo cuando se hallaba en dificultades. El contacto social amistoso en tiempos normales establecía vínculos mutuos de los que la gente podía valerse en caso de necesitar ayuda. Quienes tenían patrones formaban parte, además, de una red de estructura vertical de la que también podían beneficiarse si era necesario. Por supuesto, la ayuda no siempre estaba disponible. Benefactores y vecinos tenían que preguntarse a sí mismos si podían permitirse la ayuda, si el grado de relación era lo bastante fuerte como para respaldarla o si el destinatario devolvería el favor. Pero esas redes sociales de carácter local constituían un poderoso componente en las vidas de la mayoría de las personas.

Ello no significa que la vida en Roma fuera acogedoramente comunal. Muchas fábulas y proverbios alertan sobre las dificultades de tratar con

vecinos y la inconstancia de las amistades. Pueden robarnos o hablar mal de nosotros a nuestra espalda. La mayoría de los romanos vivían apiñados en pequeños apartamentos que no favorecían las relaciones sociales relajadas. Estas tensiones se mostraban en estallidos de inquina y resentimiento local. Una tablilla de maldición de plomo hallada cerca de Cartago da una idea de la sociedad competitiva, sarcástica y envidiosa que habitaba el ciudadano común: «Yo, Maslik, hago fundirse a Emashtart, el lugar donde vive y todas sus pertenencias, porque se ha reído a mi costa por el dinero que he perdido para siempre. Que todo aquel que se ría a mi costa por perder dinero acabe como este plomo que está siendo fundido».[81]

Las murmuraciones y la magia eran una manera de que esta envidiosa sociedad se vigilara a sí misma. Servía para mantener a la gente en su sitio y reforzar las normas comunales de comportamiento. Las acusaciones de conducta inmoral en inscripciones públicas como los grafitos servían para denunciar las debilidades de los transgresores y para llevarlos a enmendarse. Un garabato como «Ampliato Pedania es un ladrón» servía para hacer escarnio público del individuo y poner a toda la vecindad en alerta con respecto a su mano larga. Recurrir a un hechicero también era un modo de alertar sobre el hecho de que la conducta de alguien estaba generando inquietud en la comunidad.

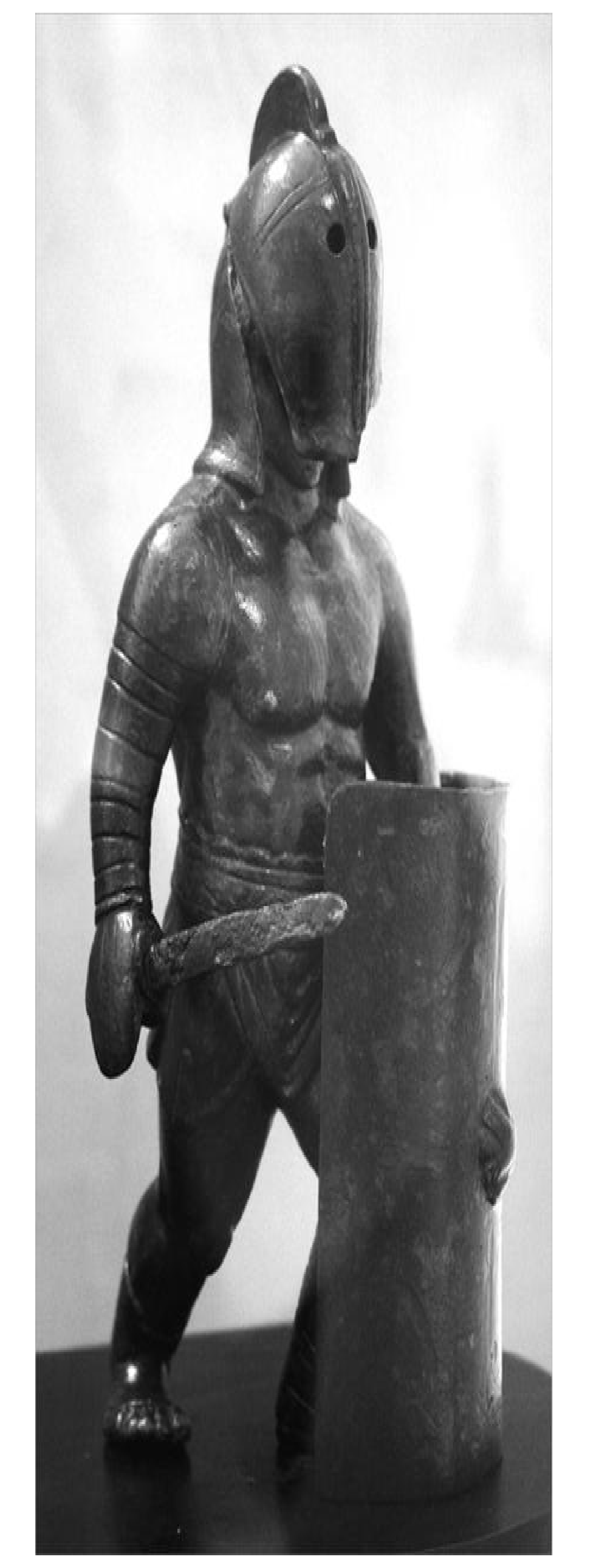
Era esta en gran parte una cultura de transmisión oral, y la conversación suponía el medio primordial del intercambio de información y opinión. Servía para mantener la reputación y el estatus, para establecer contactos y para proporcionar noticias esenciales acerca de lo que estaba pasando en la localidad. Y las conversaciones comunales también actuaban como manual de supervivencia de consejos prácticos, un recurso al que acudir cuando surgían problemas. Porque se trataba de una sociedad en la que el individuo requería de astucia para sobrevivir. El éxito en ese mundo no dependía del buen comportamiento. Hacía falta ingenio natural para mantenerse en cabeza del grupo.

Y, sobre todo, hacía falta dinero. Mantener unos ingresos, ya fuera por el desempeño de un cargo o el aprendizaje de un oficio, era vital para la subsistencia del ciudadano de a pie. Tener un oficio era un modo especialmente adecuado para mejorar las oportunidades de vida, pues por lo general suponía el doble de lo que ganaba un trabajador no cualificado. Ser panadero, carpintero o curtidor también servía como pilar central de una identidad y un estatus dentro de la comunidad local. Un oficio representaba el tipo de dominio práctico y experiencia acumulada que se

valoraba entre los romanos ordinarios y era cuidadosamente transmitida de generación en generación.

Podemos ver todos estos temas representados en los juegos. El centro de atención en las estrellas individuales enfatizaba su virtuosismo técnico y resistencia física. Al hacerlo, los juegos elevaban eficazmente los atributos del soldado romano tradicional al estatus de una forma de arte. Las musculosas estrellas deportivas se convirtieron en una metáfora de la sociedad romana: fuerte, disciplinada y hábil. También reflejaban el tipo de masculinidad decidida que los hombres necesitaban exhibir para abrirse camino en la vida. Los contendientes tenían que asumir riesgos físicos cuidadosamente calculados y realizar esfuerzos repetitivos con acierto, destreza y bravura.

Podemos ver cómo la atención en la arena a los distintos tipos de gladiadores reflejaba los oficios que tan importantes eran en la vida ordinaria de Roma. Los gladiadores se emparejaban de manera que sus fuerzas y debilidades se equilibraran entre sí. Los parmularii llevaban armas ligeras, pero eran ágiles, mientras que los scutarii tenían que esforzarse bajo su pesada carga. Cada tipo se confiaba a sus habilidades y estrategias específicas. La arena actuaba como un microcosmos del trabajo ordinario, con habilidades coincidentes y complementarias que competían entre sí por sobrevivir y triunfar. Observar a los distintos gladiadores que poseían sus propias técnicas especiales y apariencias probablemente atraía a los numerosos ciudadanos de a pie que también se confiaban a sus propias áreas de experiencia para ganarse la vida. Ese paralelismo fue advertido por Basilio el Grande, que preguntaba en una de sus cartas: «¿Acaso no son famosos por sus victorias los vencedores en los juegos igual que los artesanos por la habilidad de sus obras?».[82]



Estatuilla de un tipo de gladiador conocido como samnita, el nombre de los guerreros de una zona de Italia que los romanos conquistaron durante los primeros tiempos de la República.

Esa confianza en la experiencia especializada también se reflejaba en la manera en que los aficionados llegaban a conocer en profundidad a sus héroes. Algunos espectadores se conocían el palmarés de los gladiadores con detalle. Galeno describe cómo los partidarios de los Azules y los Verdes incluso olían los excrementos de los caballos de carreras para asegurarse de que se los alimentaba con comida de calidad. Ese tipo de conocimiento ayudaba a crear una jerarquía dentro de la multitud, identificando a los verdaderos expertos. Era la gente que sobresalía tanto en la multitud como en la vida real.

La dura competición entre los luchadores y las facciones también reflejaba la vigorosa competitividad de la vida normal. La gente tenía que luchar con encono para ascender por la escalera del estatus. Los grafitos romanos que han sobrevivido están llenos de representaciones de gladiadores. Es posible ver esto como una identificación vicaria con los luchadores, que simbolizaban la propia lucha de la gente de a pie por acercar los extremos e incluso mejorar un tanto su situación.

Estos grafitos de gladiadores suelen contener bastante información en forma de hechos y cifras. Esa reducción de la existencia de un gladiador a una fría serie de números refleja la importancia central que la gente común otorgaba a los resultados prácticos. Lo importante eran los resultados. También sugiere que las cifras eran mucho más importantes desde su perspectiva de lo que se podría imaginar. Saber leer y escribir era un lujo del que podía prescindir la mayoría. Pero la capacidad de contar y calcular, de evaluar y conocer el precio de las cosas era indispensable.

Los espectadores emitían una riada constante de comentarios sobre las actuaciones de cada competidor, lo que reflejaba la oralidad con la que a diario se formaban opiniones y juicios. En esa carrera de locos romana, la gente tenía que esforzarse mucho por mantener su reputación y ocultar sus puntos débiles. El gladiador mismo actuaba como una lección de cómo esconder sus verdaderos pensamientos. Un viejo proverbio dice que «los gladiadores piden consejo a la arena». El gladiador tenía que pensar rápido y mantener siempre cara de póquer para que su oponente no tuviera el menor indicio de cuál iba a ser su próximo movimiento. Del mismo modo, los aurigas tenían que estar preparados para hacer valientes maniobras que obligaran a los rivales a chocar y caer. Y, como los gladiadores, los aurigas encarnaban los atributos que la gente necesitaba

en sus vidas cotidianas: el conocimiento técnico de experto, la resistencia, la fuerza, la inteligencia, la capacidad de disputar la posición y de engañar. Los juegos, así pues, permitían a los romanos encarnar las virtudes populares en sujetos heroicos.

Encontramos una equivalencia simbólica entre los típicos personajes de las clases bajas y los distintos tipos de gladiador en la interpretación de los sueños de la Antigüedad. El intérprete de sueños Artemidoro explica el significado de los sueños con gladiadores. Según su análisis, si un hombre pobre soñaba que estaba luchando como gladiador era un buen augurio, pues significaba que iba a casarse. A continuación, explica cómo el sueño indicaría con qué tipo de mujer iba a casarse, que se correspondería con el tipo de armas que soñara estar usando o con el tipo de oponente contra el que luchara. «Por ejemplo, si el hombre lucha contra un tracio, significa que se casará con una esposa rica, astuta y orgullosa de ser la primera —dice—. Será rica porque el cuerpo del tracio está completamente cubierto por la armadura; astuta, porque su espada no es recta; orgullosa de ser la primera, porque ese luchador emplea la técnica de la avanzada». Soñar con un retiario que luchara con red y tridente significaba una esposa pobre y disipada, «una mujer que anda muy libremente con cualquiera que se interese por ella».

La división de los gladiadores en tipos claramente diferenciados que se basaban en su apariencia y en su técnica de combate atraía a los espectadores ordinarios porque se correspondía con los tipos de personalidad que encontraban en su vida cotidiana. El trabajador sólido, activo y esforzado, a un extremo del espectro, que encarnaba el secutor, frente a aquel embaucador de ingenio rápido que era el retiarius. Ese lado astuto del retiario lo convertía en el tipo más cuestionable incluso entre la ya de por sí poco respetable clase de los gladiadores. Ni siquiera llevaba una máscara que cubriera su vergüenza al aparecer en público, iba casi desnudo y llevaba armas inferiores. Un tridente y una red eran más propios de pescadores que de soldados.

La comprensión de que los juegos se desarrollaban de acuerdo con los gustos populares subraya hasta qué punto era activo el papel que la multitud desempeñaba en estructurar incluso el espectáculo mismo. Eso no significa, por supuesto, que la élite no tuviera nada que decir, que no hubiera lugar para el poder del «nobleza obliga» o de la competición de la élite. Tampoco significa que los ciudadanos de a pie planearan reuniones o respondieran cuestionarios sobre lo que querían ver. No tenían que hacerlo. Dejaban claro lo que querían votando con los pies. Y, cuando

asistían, aclamaban o abucheaban haciendo evidentes sus opiniones. Los juegos revelaban muchas cosas sobre los gustos de la gente, pues los organizadores les otorgaban lo que pedían a cambio de popularidad. Nadie intentó imitar de nuevo el trato que dio Pompeyo a los elefantes.

Incluso una vez que Italia ya estuvo bajo dominio ostrogodo en el siglo VI d. C., el circo siguió conservando su poder sobre los gobernantes de Roma. Casiodoro, escribiendo en nombre del rey Teodorico, se lamenta de que el gobierno se vea obligado a apoyar la institución por la necesidad de seguir la corriente a la mayoría del pueblo, que siente pasión por él. «Son solo unos pocos los que se guían por la razón, mientras que la mayoría solo quiere emoción para poder olvidar sus preocupaciones», se queja. Y concluye que la élite, por mucho que desapruebe la institución, no tiene más remedio que compartir la estupidez del pueblo en ciertas ocasiones y ofrecerle el circo gratis que desea.[83]

Los gustos de los romanos ordinarios diferían notablemente de los de aquellas refinadas clases altas. El entretenimiento popular se caracterizaba por el exceso ostentoso. Los juegos no eran lugar para hacer elegante gala de modesta contención. Tácito se lamentaba de que Roma parecía poseer unos vicios específicos que eran prácticamente innatos. Y eran estos la obsesión por los actores y la pasión por los espectáculos de gladiadores y las carreras de caballos. «¿Cuánto espacio le queda a una mente preocupada por tales cosas para las artes nobles?», preguntaba. Del mismo modo, Plinio el Joven opone expresamente su amor por la alta cultura y el conocimiento a los juegos del circo. Aquellas carreras eran para él «un entretenimiento por el que no siento la menor afición». Pero eran tan populares que incluso la gran metrópolis de Roma quedaba desierta y extrañamente silenciosa cada vez que se celebraban. A ojos de Plinio, las carreras del circo no tenían nada recomendable. No había en ellas novedad ni variedad, ni nada lo bastante interesante como para que un hombre cultivado quisiera presenciarlo dos veces. Y lo que le causaba mayor asombro era que a la gente parecía no importarle la habilidad del auriga, siendo su única obsesión la lealtad al color de su facción. Una rivalidad que le parecía absolutamente desconcertante. Tanto como el hecho de que incluso algunas personas de gran seriedad fueran también fanáticas de los colores.[84]

Cicerón no daba crédito ante la brutalidad de las cacerías de animales, que para él era anatema del gusto elitista. «¿Qué placer puede haber para un hombre culto en ver a un triste espécimen humano destrozado por una bestia poderosa o a un espléndido animal atravesado por una lanza?»,

preguntaba.[85] *Hemos visto que era solo una parte de la multitud la que encontraba placer en las ejecuciones del mediodía. Pero las cacerías, en cambio, eran muy populares. ¿Era de extrañar que al romano de a pie que tenía que sobrevivir en la competitiva atmósfera de Roma le gustara que sus entretenimientos fueran igualmente brutales? En cualquier caso, las cacerías eran en muchos sentidos una reinvención e intensificación popular de las cacerías tradicionales que antes habían sido el privilegio de los potentados romanos en sus fincas rurales.*

Los escritores cristianos tardíos llamaron la atención en concreto sobre el hecho de que la atmósfera sexual del teatro era absolutamente inapropiada para la sociedad decente. Cipriano describe lo que llama la «impúdica corrupción del escenario». Encuentra las obras llenas de adulterios, comportamientos lascivos incluso por parte de las mujeres y bromas de mal gusto. Hasta los padres eran retratados como estúpidos, obscenos e inmodestos; una representación sorprendente en una sociedad patriarcal. No comprende por qué todo el mundo corre a ver las obras aun cuando todo el mundo sale ridiculizado en ellas.[86] *San Agustín también se sorprendía al recordar cómo en su juventud se había complacido en aquellos obscenos y repugnantes espectáculos. Le parecía escandaloso que todo aquel comportamiento se desarrollara ante una multitud de diverso sexo.*[87] *Pues, como advirtiera Clemente de Alejandría, tal mezcla en los teatros solo podía conducir a que los deseos se volvieran aún más ardorosos. Por eso, reclamaba que las obras que estaban llenas de bufonadas y maledicencias fueran prohibidas. Los cristianos encontraban aquel comportamiento sexualmente explícito aún más problemático que los romanos de mentalidad tradicional, pero también a menudo se oponían a la falta de modestia exhibida en el teatro.*

La gente de a pie habitaba un mundo más físico y menos constreñido que la élite, y a menudo se divertía de formas obscenas y poco formales. La desconcertante naturaleza de las obras quizá sirviera para subrayar las normas habituales de conducta social. Pero, dado que los espectáculos teatrales solían tener una duración de más de cien días en la Roma del siglo IV*, es más que posible que estemos yendo demasiado lejos con ese razonamiento. En su lugar, resulta más sencillo ver su contenido sexual como representación intensificada de la vida ordinaria, donde el énfasis en la represión sexual, la formalidad y el decoro fueran mucho menos pronunciados que entre la élite.*

La arena, el teatro y el circo se convirtieron en los palacios del pueblo, donde el espectáculo imperaba. El modo en que los sentidos se empleaban

resaltaba esta diferente actitud hacia el entretenimiento. A la gente le gustaba que sus sentidos se vieran asaltados poderosa y dramáticamente. Todo tenía que ser brillante, deslumbrante, ruidoso y exagerado. La élite tradicional lo encontraba ordinario y sensacionalista. Pero aun cuando los juegos parecieran vulgares para ciertos romanos de clase alta, ello no suponía amenaza alguna. La gente expresaba su asombro ante los espectáculos dentro de un ambiente en gran medida controlado por el emperador. Los juegos fundían lo político y lo sensual para crear un poderoso pegamento capaz de unir las diferentes partes de la sociedad romana.

Pero sería un error ver ningún abismo cultural entre la élite y las masas. Los juegos demostraban que era posible que la sociedad romana crease formas sociales capaces de incluir a todo el mundo con la excepción de unos pocos elitistas y extremistas religiosos. Una manera de lograr esta conversación trasversal de la sociedad era que los juegos recurrieran a elementos de la cultura común como la mitología. Al recrear escenas conocidas, como la del Hércules asesino de bestias, Cómodo y otros emperadores intentaban manipular la memoria social. Reinventaban en parte esos mitos. En cierta ocasión, Orfeo salió del Hades y hechizó a la naturaleza con su música hasta que los animales lo rodearon e incluso las rocas y los árboles se volvieron hacia él, y entonces, en un nuevo giro de la fábula, acabó hecho pedazos por un oso. La diversión para el espectador radicaba en que conocía la historia y sabía que sería trastocada, pero no cómo, y en la emoción de la irreverencia cuando el giro se produjera finalmente. Las repetidas referencias a esas historias colectivas vinculaban al propio emperador con los dioses. Allí estaba un hombre cuyo poder era tal que podía recrear e incluso reescribir la mitología si se le antojaba. Marco Aurelio se quejaba de que el anfiteatro era aburrido porque siempre ofrecía lo mismo, pero los juegos mostraban la preferencia popular por las variaciones novedosas sobre temas conocidos. Jugaban con los formatos e historias que existían para generar interés y entretenimiento.[88]

La convención y la fórmula, desde el desfile a los cánticos y a las propias normas de acción, establecían los intereses comunes entre los espectadores, cualquiera que fuese su estatus social. La multitud encontraba ese proceso repetitivo satisfactorio, al igual que otras formas de comportamiento ritual como la religión. El conocimiento más profundo y detallado que ello hacía arraigar en la multitud también daba a la gente una capacidad mayor de comprender y disfrutar las

particularidades de cada espectáculo. Y la originalidad era bienvenida solo en la medida en que intensificaba la experiencia esperada. Como la sociedad romana en conjunto, el público en los juegos era conservador y retrógrado. Rechazaba instintivamente cualquier cambio fundamental, prefiriendo ver en una constante repetición de fórmulas una representación de las continuidades de la vida.

En este capítulo hemos intentado rehabilitar a la multitud y rescatarla del estatus de lumpen. El público no estaba hecho de simples peones. Los emperadores necesitaban el apoyo del pueblo para legitimar su gobierno, lo que convertía su gigantesco derroche en entretenimientos en una sensata inversión política. Los participantes en los espectáculos podían verse como una reafirmación de las habilidades, la resistencia y la multiplicidad de recursos del romano de a pie. Y adquirían asimismo un papel político por su importancia como mediadores en la relación entre el emperador y su pueblo. Llegaban a ser poderosos por derecho propio, pues su fuerza derivaba tanto del patronazgo imperial como de su popularidad entre las multitudes. A muchos emperadores, entre los que se contó Cómodo, les gustó asociarse públicamente con las estrellas. Cómodo y Nerón llegaron al extremo incluso de participar en los juegos, pues era allí donde estaba la verdadera popularidad. Pero tanto los juegos como sus estrellas creaban un foco de atención para la sociedad romana en el que se podía articular la propia imagen que tenían de sí mismos con sus valores esenciales. Los juegos representaban, así pues, una exhibición fundamentalmente decorosa y respetable de la norma social. Y el público no era en absoluto esa turba ignorante y sanguinaria de la que se suele tacharlo.

59 Arnobio, Contra los paganos, 4.35.

60 Plutarco, Sila, 35.

61 Dion Crisóstomo, Discursos, 32.77.

62 Josefo, Antigüedades judías, 19.24; P. J. J. Vanderbroeck, Popular Leadership and Collective Behavior in the Late Roman Republic (ca. 80-50 B.C.) (Ámsterdam: J. C. Gieben, 1987) p. 152.

63 Dion Casio, Historia romana, 60.6.4-5; Arnobio, Contra los paganos, 4.31. 6. Amiano Marcelino, Historia, 28.4.

64 Amiano Marcelino, Historia, 28.4.

65 Véase, por ejemplo, Cipriano, Sobre los espectáculos, 5.

66 Tertuliano, Sobre los espectáculos, 16.

67 Historia Augusta, primera parte: «Vida de los césares tardíos». Cómodo, 15.

68 Justiniano, Digesto, 48.19.28.3.

69 Tácito, Anales, 14.17.

70 Amiano Marcelino, Historia, 28.4.28-31

71 Tertuliano, Sobre los espectáculos, 15-16.

72 Amiano Marcelino, Historia. 28.4.28.

73 Séneca, Epístolas, 1.7.

74 Marcial, Sobre los espectáculos, 9.

75 Anthologia latina 415.27-28.

76 Plinio el Viejo, Historia natural, 8.20-1.

77 Pseudo-Quintiliano, Declamaciones, 9, «El caso del gladiador liberado», 16.

78 Suetonio, Calígula, 55; Dion Casio, Historia romana, 63.6.

79 Casiodoro, Epístolas, 3.51.11-12.

80 Procopio, Historia de las guerras, 1.24.1ff.

81 Citado por H. S. Versnel en «Punish Those Who Rejoice in Our Misery: On Curse Tablets and Schadenfreude», en D. R. Jordan, H. Montgomery y E. Thomassen (eds.), The World of Ancient Magic (Bergen: Norwegian Institute at Athens, 1999) pp. 125-62,

p. 128.

82 *Basilio el Grande, Epístolas, 221.*

83 *Casiodoro, Epístolas, 51.*

84 *Tácito, Diálogo sobre la oratoria, 29; Plinio el Joven, Epístolas, 9.6.*

85 *Cicerón, Epístolas a los familiares, 7.3.*

86 *Cipriano, Sobre los espectáculos, 6.*

87 *San Agustín, La ciudad de Dios, 2.4.*

88 *Marco Aurelio, Meditaciones, 6.46.*

CAPÍTULO VI

Cómo ser un romano



En El caso del gladiador liberado, tenemos un ejercicio de retórica a propósito de la ley romana según la cual un padre podía desheredar a su hijo si tenía razones para ello. El contexto de esta historia imaginaria es el de dos hombres, uno pobre y otro rico, que estaban enemistados. Sus hijos, en cambio, eran buenos amigos. Cierto día, el hijo del hombre rico fue secuestrado por unos piratas que lo vendieron a una escuela de gladiadores. Y su amigo, inmediatamente, salió en su busca para intentar rescatarlo. Al dar con él cuando estaba a punto de entrar en la arena, la única manera que tuvo de asegurarse de que el individuo encargado de la troupe de gladiadores lo dejara libre fue ofrecerse para ocupar su lugar. Emparejado con un oponente mucho más experimentado y mejor entrenado que él, no tendría ninguna oportunidad de sobrevivir.

Cuando el hijo del hombre rico regresó a su casa, enseguida fue en busca del padre de su pobre amigo. Le había prometido a su camarada que ayudaría al anciano si él no lograba salir de la arena con vida. Y ahora estaba decidido a cumplir su promesa. Pero su padre montó en cólera. Allí estaba su hijo ayudando a uno de sus enemigos. Y, acto seguido, lo repudió. En el pleito judicial imaginario que siguió a todo ello, el hijo ofrece una gráfica descripción del combate de gladiadores en el que había muerto su amigo. Cada detalle enfatiza la virtud de aquel.

El amigo, un novato sin entrenamiento, iba a enfrentarse a un gladiador veterano. Pero no perdió la esperanza. Según el hijo del hombre rico, fue una auténtica pena que su coraje y bravura no se hubieran puesto al servicio del ejército. La verdadera lucha requería aquel enérgico fervor, a diferencia de la más refrenada esgrima que se practicaba en la arena. «Con ese vigor se lanzó él a la pelea, con la misma furia contra su oponente que si hubiera seguido tratándose del mío», describía. Pero aquel asalto sin orden ni concierto no perturbó al veterano. Este eludía hábilmente cada asalto con un simple giro de muñeca. Al pobre amigo le habrían concedido sin duda el perdón si la multitud hubiera tenido oportunidad de expresar su opinión, pero el advenedizo había enfurecido al veterano y no quiso dejarlo ir con vida. Cuando el novato se cansó,

bajó la guardia, y su torso desnudo quedó expuesto a los golpes de su oponente. Recibió el golpe mortal de pie y mirando hacia delante. «Caballeros, ¿cuándo se ha oído cosa igual? ¡Se hizo gladiador por su virtud!», concluyó su amigo.

Recuérdese que los gladiadores eran marginados sociales legalmente inferiores. El hijo del hombre rico explicaba que nada habría supuesto una carga más insoportable para él que aceptar el título de gladiador y someterse a un lanista como su amo. Habría sido lo mismo que convertirse en un esclavo despreciable. Todos los días habría tenido que dormir en una sucia celda de gladiador en los barracones, comer su dieta especial y entrenar rigurosamente. Lo habrían tratado como a un criminal. Y, sin embargo, en este relato encontramos que un gladiador se presenta como un parangón de virtud. Obviamente, la historia descansa sobre ese descarnado contraste que ayuda a producir su efecto dramático. Pero esa era también una paradoja que resultaba visible en los anfiteatros de todo el Imperio romano. Los mismos gladiadores que eran considerados despreciables a los ojos de la sociedad actuaban al mismo tiempo como símbolos de las mejores virtudes romanas.

Hemos visto en los capítulos anteriores que la multitud no era una masa pasiva. La formaban consumidores sofisticados cuya adhesión sincera resultaba necesaria a los emperadores para legitimar su gobierno. La multitud también tenía sus propios objetivos, y a veces se servía de los juegos para lograrlos. Y los juegos resultaban útiles a ambas partes en este debate político, pues expresaban, para ejercer su influjo sobre el ideal social más amplio y transversal, lo que significa ser un verdadero romano. Al recurrir a temas como el honor, el vigor masculino y las habilidades repetitivas requeridas por campesinos y artesanos, los juegos eran un relato que a los romanos les encantaba contarse sobre sí mismos.

La atmósfera emocionalmente cargada de los juegos actuaba como un medio idóneo para que estos mensajes se difundieran. Podríamos pensar en los juegos como una diversión meramente ociosa y trivial, como una especie de disfrute perverso, pero los entenderemos mucho mejor si consideramos que representan un modo a través del cual los romanos construyeron su comunidad mediante la expresión de valores esenciales, y por encima de todos, el de la virtud masculina y militar. Las breves y dramáticas escenas de competición permitían que esos poderosos e intrínsecos temas de la sociedad romana atrajeran la atención con aguda intensidad. Los hacía más claramente visibles y los expresaba en una forma mucho más pura de lo que lo que nunca habría sido posible en la

desordenada complejidad de la vida normal. Las gentes de la Antigüedad advertían ese carácter exagerado de los combates de gladiadores en comparación con la vida cotidiana: «La fortuna ofrece al gladiador una alternativa: matar, cuando vence, o morir, cuando es derrotado. Pero la vida de los hombres en general no se ve constreñida por esa necesidad injusta o inevitable de tener que causar daño para evitar sufrirlo».[89] *Los combates en la arena y el circo te enseñaban lo que tenías que ser para triunfar en vida romana. Te mostraban cómo debías responder al fracaso y qué ocurría tras la derrota. En definitiva, podemos ver los juegos como una serie de lecciones sobre cómo ser romano.*

Tradicionalmente, los juegos se habían considerado una expresión de las tendencias violentas y homicidas de Roma. Ver los juegos como una representación física de ideales colectivos no significa que ahora tengamos que aprobarlos. Pero sí que debemos intentar entenderlos en su contexto y no limitarnos a imponer una plantilla moral en blanco y negro sobre ellos. Los juegos eran vistos por casi todos los romanos como algo positivo. Se consideraban civilizados, urbanos y sofisticados. Por definición, si intentamos entender algo de la manera de pensar de los romanos, tendremos que situarnos en una perspectiva más matizada y tecnicolor en lugar de despacharlos sin más casi como psicóticamente violentos.

Los juegos quizá puedan entenderse mejor si pensamos en ellos como una restauración contemporánea de los ideales militares tradicionales romanos. Cuando los combates de gladiadores se introdujeron por primera vez, implicaban prisioneros de guerra que luchaban con sus propias armas y a su particular manera. De ese modo, los samnitas capturados en Campania, en el sur de la Italia actual, los galos de la Galia y los tracios derrotados en el norte de Grecia fueron obligados a luchar vistiendo lo que en aquel tiempo parecían atuendos extranjeros, portando armas peculiares y a su estilo. Puede que hubiera en ello incluso cierta intención de mofa. Los victoriosos romanos se burlarían así de aquellas pintorescas técnicas de lucha y armaduras de los vencidos; factores que sin duda pensaban que habían contribuido a su fracaso en primer término. El público romano por entonces era muy probable que hubiera servido en las legiones, y por tanto lo formaran observadores críticos y expertos en técnicas de combate foráneas. Una vez que los combates de gladiadores se popularizaron y los combatientes fueron expresamente escogidos y adiestrados, se puede imaginar que la burla se convirtió en reticente respeto hacia aquellos hombres despreciables entrenados en las sangrientas artes del combate cuerpo a cuerpo.

El respeto había que ganárselo. La multitud de espectadores no sentía compasión por ningún gladiador que no luchara como un hombre. Como escribía Cicerón, en los combates de gladiadores, donde se dirimía el destino de las clases inferiores de la humanidad, es «lógico que nos desagrade el tembloroso suplicante que ruega que lo dejen vivir, y que, en cambio, deseemos salvar a quien, valeroso y entero, se lanza sin dudarlo en busca de la muerte».[90] *Incluso los autores cristianos tardíos comprendían lo que hacía bueno a un gladiador. Nacido en el siglo IV d. C., Juan Crisóstomo explica a sus feligreses que deben soportar en silencio y con fortaleza todos los males a los que el Señor quiera que se enfrenten. Igual que aquellos a los que aplaudían en los juegos, no debían preocuparse por sufrir una derrota, sino tan solo de mantener la cabeza alta. Ni debían huir tras el primer intercambio de golpes. La multitud amaba a aquellos que luchaban viril y noblemente, pero se burlaba de los patéticos cobardes. Si un gladiador huía ante la mera visión de su adversario al levantar la espada, se hacía mofa de él por débil, afeminado e inexperto.*[91]

El autocontrol disciplinado era una faceta central de esta exhibición de virtud. A menudo se pensaba en los gladiadores como hombres liberados de los condicionamientos sociales y se los caracterizaba como temerarios por su falta de esperanza. Pero los mejores gladiadores no mostraban en absoluto esa debilidad. Eran modelos de una disciplina de hierro. Se cuidaban de perder los estribos, pues «se exponían a ser heridos cuando se enfurecían». Tenían que controlar cada movimiento de su cuerpo y su rostro para no revelar lo que estaban pensando o se disponían a hacer. Y había un viejo dicho acerca de los gladiadores según el cual «estaban atentos a cualquier mirada de su oponente, a cualquier movimiento de su mano, incluso a cualquier ligera inclinación de su cuerpo que pudiera avisarlos de lo que este se hallaba a punto de hacer». No era una tarea fácil. En una escuela de veinte mil gladiadores, supuestamente solo había dos que fueran capaces de no parpadear cuando estaban en peligro. Pero como resultado de ello eran invencibles, pues ni se perdían un solo movimiento de su adversario ni revelaban lo más mínimo de sus intenciones. Los gladiadores podían ser tan duros que había uno que solía reírse cuando los médicos le hurgaban en las heridas. Esa era, a juicio del escritor Aulo Gelio, el tipo de «fortaleza auténtica y noble» que los romanos de antaño habrían aprobado. Plinio describe cómo los espectáculos de gladiadores «inspiraban la gloria de la herida y el desprecio de la muerte incluso a esclavos y animales». El entrenamiento

de animales para ejecutar acciones no naturales como las de los leones que jugaban con las liebres o los perros que no tocaban a sus presas no hacía sino enfatizar el poder del adiestramiento disciplinado.[92]

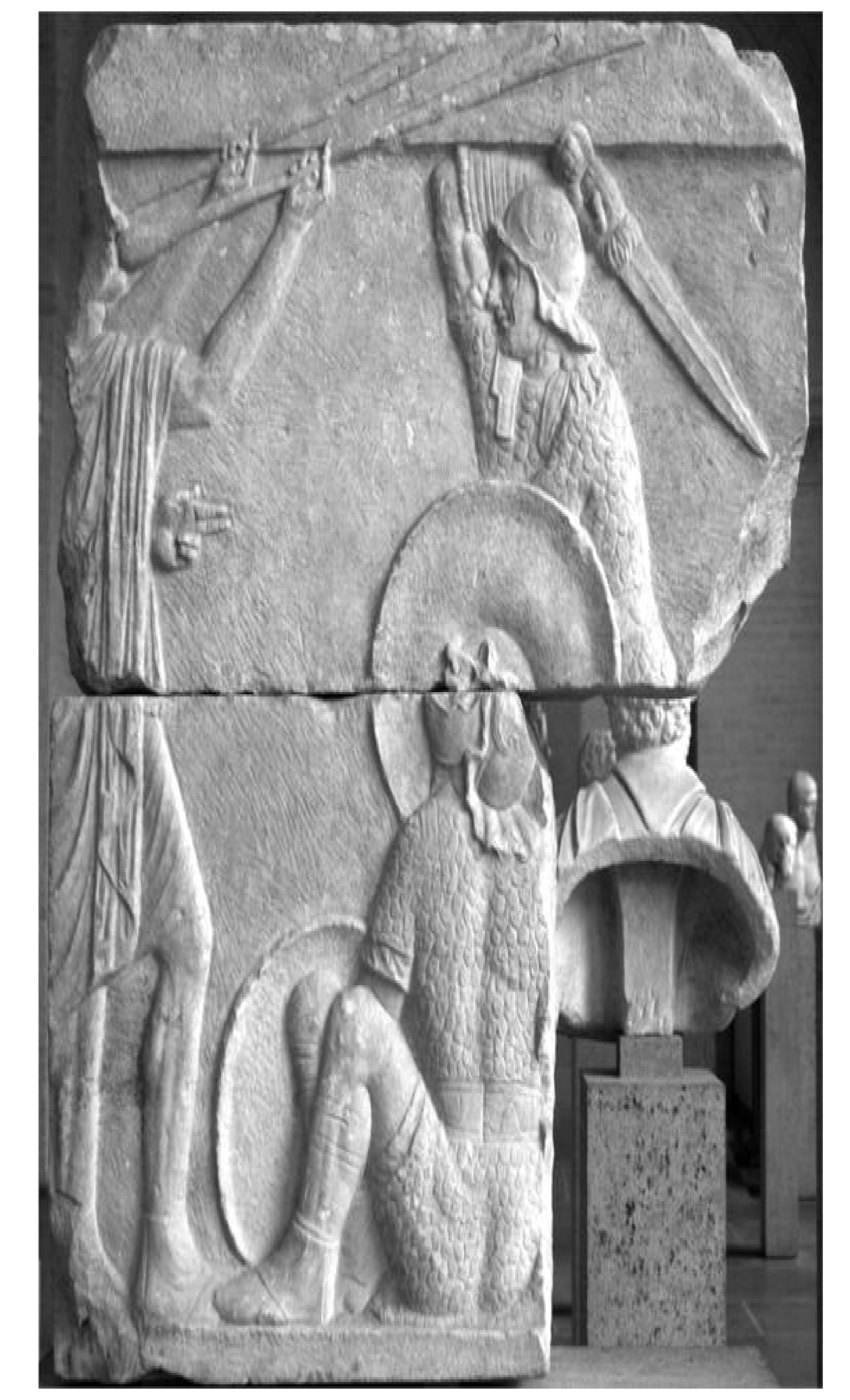
La habilidad, la inteligencia y la experiencia eran la mejor defensa del competidor. Cometer la menor estupidez resultaba peligroso, pues «la habilidad es su protección, y la ira, su ruina». Para los gladiadores, lo mismo que para los soldados, según Cicerón, «es la inteligencia aguda y ágil dotada de agudeza e ingenio lo que los protege de la derrota».[93] *La idea de tener adversarios bien equilibrados y complementarios era una manera de asegurarse de que la lucha constituía una verdadera prueba de todas esas cualidades. Garantizaba que el vencedor merecía la gloria y la adulación que recibía.*

Encontramos una necesidad de habilidad e ingenio similar en las cacerías de animales. Cierto autor llamaba la atención sobre la popularidad de estos combates entre el hombre y la bestia: «Nada atrae a la gente tanto como los hombres que luchan contra animales. Escapar de las bestias parece imposible, pero, gracias a la pura inteligencia, vencen los hombres».[94] *Y lo mismo encontramos en las carreras de cuadrigas, donde el auriga tenía que desplegar las tácticas adecuadas para vencer. En un poema épico del siglo I d. C., obra de Silio Itálico, tenemos una descripción de una carrera de cuadrigas supuestamente celebrada durante los juegos de la victoria del general Escipión tras el triunfo de Roma en las guerras púnicas.*[95] *Competían cuatro cuadrigas con tiros de cuatro caballos cada una, y el auriga Cirno voló desde la salida dejando atrás a todos los demás. La multitud estalló en aplausos pensando que, con aquel comienzo, su favorito prácticamente había ganado la carrera. Pero los que vieron más allá de lo inmediato y tenían más experiencia en las carreras criticaron al auriga por gastar toda su energía de ese modo. Le hicieron varias advertencias de mal agüero, diciéndole que agotaría a sus caballos y que debía dejar algo en la reserva. «Baja la fusta y tira de las riendas», le gritaron. Pero Cirno no escuchó. Aceleró el ritmo sin dar un respiro a los animales, olvidando todo el terreno que le quedaba por recorrer. El resultado fue el que aquellos detractores de la multitud habían predicho. Los otros aurigas contuvieron a sus caballos y guardaron energías. El tiro de Cirno empezó a dar muestras de cansancio. A la desesperada, trató de cortar el paso bruscamente a las otras cuadrigas que intentaban girar. Pero enseguida fue adelantado. Aprendió demasiado tarde «la inteligencia de controlar su ritmo».*

Los juegos revelaban el carácter de los participantes al mostrar cómo

actuaban bajo presión. Hacían evidente si poseían o no las cualidades viriles de la tradición militar romana. En ninguna parte se dejaba ello ver con mayor claridad que en la arena debido a la presencia de la muerte. Esta convertía las consecuencias del fracaso y de no estar a la altura de los estándares de comportamiento esperados en una cuestión de vital importancia. El momento de la muerte, cuando al gladiador derrotado se le había negado la misericordia y era ejecutado de manera ritual por su triunfante adversario, se consideraba el momento cumbre de la demostración de carácter. Por esa razón se trata de una escena tan común en el arte romano. Hemos visto cómo los gladiadores eran entrenados para morir de la forma apropiada. Suponía la máxima expresión del dominio de sí ofrecer voluntaria y decididamente la garganta desnuda a la espada del adversario. Incluso los emperadores sentían una morbosa fascinación por esos momentos de muerte, y Claudio era especialmente aficionado a presenciar la agonía final de los derrotados.[96]

Los espectadores esperaban que los que tenían que morir lo hicieran sin vacilaciones. Se enfurecían cuando los caídos en el combate actuaban de otra forma.[97] *Gesticulaban y abucheaban y sentían que les habían arrebatado su momento favorito del espectáculo. Pensaban sin más que estaba mal que un gladiador no muriera alegremente, pues se consideraba que era un honor para aquellos individuos despreciables hacerlo ante el gran pueblo romano. Y la muerte también era importante en tanto ofrecía a los vencidos en combate una última oportunidad de rehabilitarse ante la multitud. Ya no quedaba nada por lo que luchar: ni esperanza ni seguridad. ¿Por qué no demostrar con la manera de morir que de verdad eran hombres valerosos? Séneca señalaba que, cuando se enfrentaban a la muerte, algunos hombres descubrían un coraje desconocido: «Pues la muerte, cuando se acerca a nosotros, confiere incluso a los hombres inexpertos el valor para no tratar de eludir lo inevitable. De ese modo, el gladiador que durante todo el combate se ha mostrado acobardado ofrece su garganta al adversario e incluso guía la hoja temblorosa hasta el punto vital».*[98]



Gladiador vencido que recibe el golpe de gracia mientras suenan las tubas romanas.

Los gladiadores demostraban que incluso los hombres más bajos podían mejorar. Al revelar sus cualidades interiores de coraje y disciplina, demostraban que incluso el rígido orden social de Roma podía invertirse. Y el entrenamiento al que los gladiadores se sometían podía convertir al criminal más salvaje en un modelo de romanidad. Cicerón se sorprendía ante el contraste entre el trasfondo social de los gladiadores y los fuertes caracteres que revelaban en los combates. «Solo hay que mirar a los gladiadores, ya se trate de hombres de baja condición o de extranjeros, y ver los golpes que soportan. No hay más que ver cómo han sido entrenados para encajar el golpe antes que para evitarlo como cobardes». Aquellos hombres solo pensaban en la felicidad de su amo y en la de su pueblo. Incluso cubiertos de heridas seguían intentando complacer a su amo. Y, si lo complacían, no les importaba morir. Su autodominio era total. Como continúa diciendo Cicerón: «Ni siquiera un gladiador mediocre se lamenta o muda la expresión de su rostro. Jamás actúa de forma vergonzosa; ni mientras resiste ni al caer derrotado. Y tampoco cuando pierde se arredra al ofrecer su cuello tan pronto como ordenan que reciba el golpe de gracia».[99]

Otra muestra de ficción legal subraya ese contraste entre el bajo estatus del gladiador y el pilar de la sociedad en el que este podía convertirse. Se trataba del supuesto caso de un hombre que había querido ser gladiador para poder costear un digno funeral a su padre. Desfiló el día del espectáculo con un cartel que describía sus razones. Y la multitud quedó tan impresionada por aquel acto de piedad filial que le otorgó la espada de madera del retiro antes siquiera de que el combate hubiera comenzado. Con el tiempo, el hombre llegó a ser tan rico que pudo acceder a la clase de los caballeros, los ecuestres. Y entonces pudo sentarse a disfrutar de los juegos en las filas centrales reservadas a su clase. Pero la ley decía que todo aquel que hubiera sido gladiador tenía prohibidos esos asientos. La cuestión era, así pues, si se consideraba que había llegado o no a ser gladiador al no haber luchado nunca en realidad como uno. Su defensa en el caso enfatizaba la moralidad con la que había vivido desde su liberación: «¡Con qué austeridad, paciencia y esfuerzo ha hecho su fortuna! Me aventuraría a decir que ningún caballero lo ha hecho nunca igual».[100]

Si luchaba con bravura y destreza, el gladiador era capaz de ganarse el suficiente respeto de la multitud como para, pese a su bajo estatus, obtener

su salvación. Incluso el vencido, si había luchado como un hombre, podía redimirse. Se convertía en la encarnación viviente de las virtudes militares tradicionales de Roma: la virilidad y disciplina que la habían convertido en la sociedad más exitosa que el mundo hubiera conocido jamás. Y era este un poderoso acto transformador para la multitud que observaba. En la arena, ante sus ojos, los espectadores veían a algunos de los más despreciables marginados de la sociedad, hombres que eran poco más que esclavos, transformados en modelos de virtud romana tradicional. No es de extrañar que los cristianos se sintieran inquietos ante esa vía rival de redención.

Los luchadores que no lograban aprovechar aquella oportunidad de redimirse se enfrentaban a la muerte. Roma, en su misericordia, les había ofrecido la ocasión de salvarse, y si, por su cobardía, habían rehuido hacer lo que se esperaba de ellos, no podían esperar que la multitud les mostrase compasión alguna.

Cuando leemos testimonios de lo que acontecía en el anfiteatro, nos resulta difícil ver más allá de la violencia. Si viajáramos en el tiempo para asistir a un día de espectáculos, nos sentiríamos sobrecogidos y confusos ante la ingente matanza de animales de la mañana. ¿Cuántos tendríamos estómago para soportar las ejecuciones del mediodía, cuando los gritos de las víctimas resonaran alrededor del Coliseo? Quizá encontraríamos más fácil presenciar los combates de gladiadores. Como el amigo de san Agustín, Alipio, nos imaginamos dejándonos llevar por el apasionamiento de la multitud y hallando imposible no seguir la acción que se estaría desarrollando ante nuestros ojos. Queremos pensar que pediríamos clemencia para el derrotado, pero no sabríamos decir por cuánto tiempo.

Sin embargo, los romanos tenían una actitud diferente hacia la violencia. La suya era una sociedad brutal. Quizá un tercio de la población de Roma la integraban esclavos que pertenecían a sus amos y eran vistos como seres completamente prescindibles. Muchos, quizá la mayoría, de los sectores más acomodados de la sociedad que asistían a los juegos en el Coliseo poseían esclavos ellos mismos. Habrían podido verlos azotados a modo de castigo o torturados en los tribunales, donde era obligatorio que el testimonio de un esclavo se obtuviese de esa manera, y habían sido enseñados desde la infancia a ser obedecidos por ellos. Los criminales eran tratados con espantosa crueldad, siendo los más abyectos sometidos a una ejecución especialmente lenta y pública bajo la forma de la crucifixión. Un autor describe cómo las cenas de los romanos adinerados podían incluir dos o tres parejas de gladiadores que lucharan

ante los triclinios: «Cuando terminaban de cenar y había corrido el licor, se llamaba a los gladiadores. En cuanto uno de ellos acababa con la garganta cortada los comensales aplaudían con entusiasmo».[101] *No eran, desde luego, gentes remilgadas ante la violencia.*

Las sociedades preindustriales por lo general recurrían a las exhibiciones públicas de la más estremecedora violencia para mantener la ley y el orden. Era una parte normal de su sistema jurídico. En parte, ello reflejaba la dureza de la vida ordinaria para la mayoría de la gente, pero también arraigaba en el nivel básico de la vigilancia. El sistema legal romano, pese a todos sus imponentes logros, solo era capaz de perseguir y castigar a una mínima fracción de los criminales que actuaban en la sociedad romana. Esas vívidas, violentas y dramáticas expresiones que públicamente afirmaban las normas sociales enviaban un poderoso mensaje simbólico a la sociedad en conjunto. Era la ejecución del transgresor para disfrute del respetable. La ejecución como afirmación, así pues, representaba mucho más que la expresión de una psicopatología sádica. Roma era una sociedad en la que la brutalidad formaba parte inseparable del sistema. En una sociedad tan dominada por la masculinidad, tan militarista y jerárquica, la violencia era el medio perfectamente adecuado para remachar la importancia del orden dentro de la misma.

La violencia de la arena no era el centro de atención primordial para el público romano. La violencia solo se percibía como algo perturbador cuando resultaba inadecuada al estatus del individuo al que se le infligía. Más bien la sangre y las vísceras resultaban algo accesorio a lo que verdaderamente importaba. El mensaje en realidad importante era el entramado de presupuestos compartidos acerca de su romanidad colectiva que aquellos violentos juegos articulaban en una forma física. Anunciaba los rasgos de carácter que eran la propuesta única de venta romana: su honor, su deseo de gloria, su destreza militar, su virilidad. La muerte, las heridas y agresiones eran lo que daba su atractivo a los juegos. Los romanos disfrutaban la violencia porque la violencia era el lenguaje de su poder. Los actos violentos de la arena dramatizaban eficazmente la importancia de ciertas ideas sociales fundamentales. Podría parecer extraño que la violencia se convirtiera en una obsesión en una sociedad ordenada, pero ello era un reflejo de la propia fuerza que mantenía dicho orden.

Del mismo modo, la muerte era importante, pero no lo fundamental en los combates de gladiadores. La muerte, desde luego, proporcionaba

valiosas lecciones a los espectadores. Pero los gladiadores vencidos no siempre morían. Hemos visto que, en casi todos los testimonios de combates descubiertos en Pompeya, a los gladiadores vencidos se les había mostrado misericordia. A muchos gladiadores se les perdonó la vida en múltiples ocasiones, sobre todo después de convertirse en los favoritos de la multitud. Más bien lo que parece haber sido el centro de la atención para el espectador romano es el estilo, la valentía y la destreza del combatiente, de forma muy similar a como los aficionados a las corridas de toros se concentran más en el valor y la elegancia del matador que en la muerte misma.

La agresión elegante era el medio a través del que el significado de los juegos se articulaba. El control estudiado y el comportamiento meticuloso proporcionaban a los juegos una innegable elegancia. Cicerón describe cómo «los púgiles, al igual que los gladiadores, no hacen ningún movimiento, ya sea para defenderse con cautela o para atacar de forma vigorosa, que no posea cierta elegancia, de modo que lo que es útil para el combate también sea atractivo a los espectadores».[102] Quintiliano describe cómo los gladiadores y luchadores que se confían únicamente a su fuerza suelen ser derrotados por la simple habilidad de sus adversarios: «Ocurre a menudo en esos casos que el último se ve derrotado por su propio ímpetu y que el primero vea la furia de sus ataques bloqueada por su adversario con un simple giro de muñeca».[103] Del mismo modo, en el circo se espera que el auriga sea un experto estratega. Plinio el Viejo describe cómo después de que un auriga de la facción blanca hubiera sido derribado al comienzo de la carrera, «su tiro mantuvo el control obstaculizando a sus rivales, empujándolos a un lado y haciendo para imponerse todo lo que habrían hecho si un auriga más hábil los hubiera guiado».[104] Y, por encima de todo, hemos visto que en la arena las convenciones adecuadas también habían de observarse en la muerte. Se esperaba que el gladiador muriera en la posición correcta, mostrando el pecho, inclinado hacia la derecha, con la cabeza hacia atrás y semisentado sobre sus armas. Un gladiador aprendía en su escuela de entrenamiento a «aceptar la espada» y recibir el golpe de gracia «con todo el cuerpo». Era el cisne moribundo del mundo romano; una forma de muerte ritual y estilizada.

La multitud no albergaba culpa por lo que sucedía a las víctimas. Era sumamente crítica con cualquier actuación que no estuviera a la altura de lo esperado. La gente pedía a gritos que el gladiador derrotado ofreciese su pecho para recibir el golpe final. No debía resistirse ni retroceder ante

la espada. Esa fría, serena y contenida violencia era lo que el público romano había ido a ver. A nosotros nos resulta difícil no verlo sin más como una especie de patología, pues el mundo moderno occidental tiende a ver la mayoría de las formas de violencia en términos morales. Pero la multitud en los juegos la veía como una combinación de elegancia, control y agresión que, ejecutada correctamente, era hermosa y virtuosa. La imagen de la muerte se convirtió en una obsesión cultural, pero la brutalidad no era el centro de atención para el espectador como individuo. La muerte servía como lente a través de la cual la sociedad romana podía verse a sí misma en una forma intensamente concentrada. Era el medio y no el mensaje.

Los juegos presentaban ante el público una imagen de sí mismo en la que las virtudes militares tradicionales destacaban de forma prominente. Pero los juegos no habían existido en la sociedad romana tradicional. Surgieron en los centros urbanos de un imperio en expansión que ya había conquistado a la mayoría de sus enemigos y disfrutaba del poder a una escala hasta entonces inimaginable. El tipo de virilidad que los juegos buscaban exaltar era una versión contemporánea de esas virtudes tradicionales. Del mismo modo, las cacerías de animales fueron una reformulación urbana de las viejas cacerías en el campo que las dotó de significado para las masas y no solo para la élite rural. No servía de nada limitarse a afirmar que los romanos de la Roma imperial eran lo mismo que los terratenientes de antaño que habían luchado en las legiones de la República. La naturaleza de la masculinidad había cambiado. O, al menos, las formas en que se esperaba que un hombre expresara su virilidad habían pasado de un marco agrario y militar a un contexto civil y urbano.

Ser un hombre en la ciudad imperial de Roma exigía las mismas cualidades fundamentales de siempre. Se esperaba que los hombres fueran agresivos y decididos, sobre todo en la esfera pública. Y esa imagen había estado tradicionalmente vinculada al servicio militar. Pero, en tiempos del Imperio, cuando las legiones se profesionalizaron y quedaron estacionadas en las lejanas fronteras, ese modelo de masculinidad se volvió menos relevante para la masa de los ciudadanos. Las carreras y combates en el circo y el Coliseo se convirtieron en la forma más prominente de los tradicionales atributos legionarios de resistencia física, habilidad y disciplina reinterpretados en un formato más civilizado.

Esta nueva forma de masculinidad urbana también se plasmó como una medida correctiva para muchos de los problemas sociales más

importantes de Roma. Los juegos alentaron la ambición masculina, e implícitamente llamaron a las mujeres a sus papeles domésticos tradicionales. Ambas cosas eran necesarias, pues crecía la preocupación entre la élite política acerca de los males sociales y la protección moral de la gran masa de los pobres urbanos de Roma. Resulta difícil entender hasta qué punto Roma se había hecho colosal en tiempos del Imperio. Su más de un millón de habitantes superaba las estructuras políticas tradicionales y los espacios públicos como el Foro. La mayoría de esas personas no estaban vinculadas por lazos de patronazgo a los más ricos, como podía ser el caso en poblaciones más pequeñas. La inferioridad numérica de la élite, que suponía entre el uno y el tres por ciento de la población, en función de cómo la definamos, se asentaba sobre un mar de pobreza urbana no tan integrada en la sociedad romana como lo habían estado los ciudadanos romanos del auge de la República.

Eso no significa que hubiera miedo a una revolución inminente. La política popular se preocupaba más por los contantes problemas de abastecimiento y empleo necesarios para la subsistencia. Pero era evidente que el viejo modelo de las relaciones sociales había cambiado; lo que resultaba no poco inquietante en un mundo en el que el cambio no era la norma y se percibía con natural suspicacia. Los moralistas de la élite contemplaban las condiciones de vida urbana de decenas de miles de personas que llegaban en riadas a Roma en busca de una vida mejor, y no podían menos que preocuparse por los efectos en su estado físico y psicológico. Los fuertes campesinos que le habían valido a Roma su grandeza estaban siendo sustituidos por lo que se podía ver como una masa perezosa, mal alimentada y moralmente corrompida cuya mayor preocupación no era la obtención de la gloria, sino el pan y el circo.

Los juegos eran una manera de atender algunas de esas preocupaciones de la élite. Los gladiadores eran sujetos físicamente impresionantes que luchaban para conquistar la gloria que el pueblo romano tenía en su poder concederles. Sus hazañas eran la prueba de que los hombres no se habían vuelto blandos y de que el orden social no se venía abajo como resultado de los cambios que se habían producido. Mostraban que incluso los peores tipos de individuos podían cambiar gracias al poder transformador de las costumbres romanas. Pero el éxito de los gladiadores también servía de advertencia. Si alguien podía volverse romano en su destreza militar, entonces más vale que los romanos no bajaran la guardia. Roma necesitaba mantener sus tradiciones militares porque, de lo contrario, se arriesgaba a caer en la decadencia moral y física que solo

podía tener un resultado: la derrota.

Los juegos encarnaban lo mejor del varón romano, al menos a sus propios ojos. Y los juegos simbolizaban la lucha romana y la definitiva victoria. En ellos, la multitud veía brillantes ejemplos de individuos que sufrían por el bien de una comunidad. Pero los juegos también servían a modo de recreación permanente de cómo los romanos debían comportarse si querían conservar su éxito. El caos de los últimos tiempos de la República, una época marcada por varios levantamientos y guerras civiles, había dejado a la sociedad romana esforzándose por dar con un nuevo camino. El Imperio necesitaba un destino común. Necesitaba renegar del terrible desastre del paso reciente. Necesitaba un nuevo propósito moral. Basándose en el papel político que los juegos habían adquirido bajo la República, los emperadores usaron los juegos para establecer una nueva forma de identidad romana. Las futuras generaciones experimentarían la emoción de la victoria y, en el modelo de sociedad al que iba destinado ese espectáculo, se produciría una representación fantástica de las relaciones sociales que reflejaba un regreso de la edad de oro. La popularidad de los juegos creció con la llegada del Imperio. Cada vez se dedicaron a ellos más recursos en la medida en que tales entretenimientos jugaban un papel fundamental en la consolidación imperial que puso fin a los conflictos de finales de la República. Ciertamente, su espectacular decadencia había supuesto que los juegos se convirtieran en símbolo del propio Imperio romano.

Los rituales de los espectáculos expresaban las aspiraciones del gobierno imperial bajo una forma dramática. Los emperadores querían ser líderes de una sociedad ordenada y disciplinada que supiera cómo emplear adecuadamente su tiempo libre. Los castigos violentos que se infligían públicamente a los condenados reafirmaban esos ideales sociales. Paradójicamente, los juegos eran también un medio para que los emperadores expresaran su dominio sobre la sociedad romana. Los entretenimientos públicos proporcionaban oportunidades para que los emperadores ignorasen las normas morales de la sociedad con impunidad. De modo que, cuando Nerón actuaba en el teatro o Cómodo «luchaba» como gladiador, ambos demostraban que los gobernantes supremos estaban por encima de la ley. En esa atmósfera, no sorprende que la gente en su mayoría otorgara las aclamaciones y el aplauso que los emperadores buscaban, sobre todo en el anfiteatro, donde el público lo integraban aquellos con mayor relevancia en la sociedad romana.

Pero sería un error pensar que la visión imperial de los juegos es la

única versión posible. La figura dominante del emperador debería llevarnos por sí misma a no ver los juegos como una representación de lo que pensaban todos los romanos. Ello sería aceptar la propaganda imperial al pie de la letra y ver el mundo romano tal como los emperadores lo presentaban. Los emperadores depositaban una enorme confianza en los juegos para ganarse a la multitud y recrear la armonía social perdida en las discordias del final de la República. En semejante imperio multicultural, los juegos también satisfacían una necesidad de unidad, cohesión e integración social. El extraordinario gasto en entretenimientos públicos por todo el mundo romano se hallaba justificado, pues proporcionaba una forma de mantener unido el Imperio a través de esa búsqueda compartida del placer. Los espectáculos creaban un vocabulario capaz de unir a los diversos pueblos bajo el control romano. Dicho de otro modo, los juegos fueron clave en la romanización. Pero existieron otras interpretaciones y actitudes hacia los juegos que impiden verlos como una institución monolítica.

En primer lugar, unas significativas variantes por todo el Imperio para adaptarse a los gustos locales. Los gladiadores parecen haber sido mucho menos populares en el norte de África, donde se preferían las cacerías de animales en solitario, como aquella que conmemora el mosaico de Magerio. Y debemos recordar que dependemos de testimonios fragmentarios y por tanto no podemos, hasta el momento, determinar con exactitud todas las diferencias de formato y detalle que los juegos presentaron por todo el Imperio.

Otro problema es que no está claro que la palabra romano significara lo mismo en todas partes. El Imperio era tan vasto y diverso, incluidas docenas de lenguas y culturas locales, que la de romano nunca fue una categoría estable. Los romanos nunca se limitaron a imponer su identidad sobre aquellos a los que gobernaban. Siempre la acomodaron de algún modo, a menudo adoptando algunos de sus dioses o ejerciendo su autoridad a través de las élites locales existentes. Y todos estos grupos subordinados eran capaces de interpretar las expresiones culturales de la arena de manera distinta. Sin duda, muchos participaron en el sistema romano, pero otros, sobre todo en grupos minoritarios como los cristianos, vieron los juegos como la encarnación del mal y el símbolo de todo lo que era un error en el gobierno romano.

Así que, incluso si aceptamos que los juegos crearan un centro de atención para la sociedad romana en el que articular su propia imagen de sí misma y sus valores fundamentales, debemos tener en cuenta que esta

no se desplegó sin más por todo el mundo romano. Fue el modo en que los emperadores quisieron ver su mundo: claramente ordenado y exitoso bajo su sabio liderazgo. Pero los juegos se celebraron en diferentes comunidades por todo el imperio, a veces en lugares pequeños y sin importancia. Allí el organizador de los juegos actuaba como representante del emperador, pero aquello no tenía nada que ver con el encuentro político entre el emperador y el pueblo romano que se producía en la metrópolis. Provincias tan alejadas como Egipto, Pisidia en la actual Turquía, Panonia en el este de Europa o Hispania tenían su propia versión de los juegos. Y tampoco se puede esperar que diferentes grupos sociales tuvieran la misma opinión sobre el significado de los mismos. Sus interpretaciones también habrían evolucionado a lo largo de la extensa vida del Imperio. Pero, por desgracia, no tenemos suficientes testimonios como para trazar con certeza esas variaciones.

Incluso dentro de la propia Roma, encontramos que había quienes tenían problemas con los juegos. Ya hemos señalado las preocupaciones morales de algunas élites tradicionalistas. Ciertas críticas a los espectáculos se centraban en el impacto percibido en el espectador. Algunos autores de la élite se lamentaban del efecto dañino de pasar mucho tiempo rodeados de la atmósfera intensamente emocional de la multitud. Todo aquello olía a falta de control de clase baja que podía acabar contagiando al contenido noble. Y este tipo de desprecio moral hacia los juegos como una forma de entretenimiento popular se centraba sobre todo en lo que la élite veía como una pérdida de tiempo. En los viejos tiempos, Cicerón pensaba que los juegos estaban justificados, pues proporcionaban a los espectadores una educación gráfica sobre cómo soportar el dolor y la muerte. Era precisamente el tipo de lección que los ciudadanos romanos necesitaban antes de ir a luchar en las legiones. Pero, en tiempos de Cicerón, cuando Roma se había llenado de habitantes que jamás pondrían un pie en un campo de batalla, presenciar los juegos se había convertido en un modo para que gandules inútiles pasaran el día.

Esa combinación de ociosidad y vulgaridad es lo que Séneca lamenta en el famoso pasaje que critica las ejecuciones del mediodía.[105] *Afirma allí que no hay nada tan dañino para el carácter como la costumbre de holgazanear en los juegos. Es el momento en que el vicio se apodera de nosotros por medio del placer. Y durante las ejecuciones, cuando algunas de las víctimas eran obligadas a luchar hasta la muerte sin ninguna protección, el peligro de corrupción era mayor que nunca. Era el momento en que la calidad del entretenimiento caía en picado, a juicio*

de Séneca. Los desechos de los espectadores que seguían presentes durante aquel descanso, cuando los más respetables se habían ido a almorzar, exigían un nivel de entretenimiento no menos ínfimo. El resultado de todos los combates era la muerte, y la destreza no desempeñaba allí ningún papel. Ya era suficientemente vil que por la mañana, cuando un luchador mostraba cualquier indicio de cobardía, la multitud gritara: «¡Que lo maten! ¡Que lo maten! ¡Quemadlo!». Había quejas si algún gladiador se negaba a morir de forma entusiasta. Incluso cuando empezaba aquel entreacto había algunas gargantas cortadas para mantener a los pocos espectadores que aún quedaban entretenidos. Pero presenciar lo que vio como la grosera vulgaridad de la parte más brutal de los juegos hizo a Séneca sentirse más codicioso, más ambicioso, más ávido de placeres e incluso más cruel e inhumano. Dicho de otro modo, lo hizo sentirse un vulgar plebeyo. Este tipo de falta de sensibilidad era exactamente lo que los romanos de clase alta creían que caracterizaba al degenerado populacho urbano de su tiempo.

Pero lo que Séneca vio fue una rareza, razón por la que precisamente pensó que merecía la pena mencionarla. Su indignación se dirigía no tanto a la violencia o la crueldad que se infligía a las víctimas —él acepta que los criminales merecen sufrir un destino atroz—, sino contra los efectos debilitantes en las clases bajas de esa forma de perder el tiempo. Y aún más importante era que esa atmósfera inmoral parecía tener la capacidad de corromper a las clases altas. Si un hombre de la talla de Séneca podía ser tentado, no era de extrañar que otros miembros inferiores de la élite pudieran caer en la tentación hasta el punto de participar en los juegos.

El final de la República había conocido una larga y sangrienta guerra civil que había dejado profundas heridas en la sociedad romana. El enorme tamaño de la ciudad de Roma condujo a que las formas tradicionales de las relaciones sociales, como las de patrón y cliente, perdieran relevancia. La gran masa del populacho urbano no era tan reconociblemente romana como lo fue en tiempos de la República. Roma estaba llena de inmigrantes y esclavos llegados de todo el Imperio e incluso de fuera de él. No mucha de la población urbana podía describirse como romana pura al igual que algunas de las familias más aristocráticas. El crisol multicultural que era la gran ciudad imperial generaba una urgente necesidad de focos culturales de atención capaces de unir a esa masa diversa. Y los juegos fueron ese foco.

El primer emperador, Augusto, había intentado recrear la identidad

romana, basada en los temas tradicionales de la piedad, la virtud y la lealtad. El propio emperador representaba la encarnación de esos valores y servía como centro cultural de la sociedad romana en conjunto. Los juegos fueron un espacio en el que esta nueva identidad y sociedad se presentaba de la manera más evidente. El placer y la política se fundían en una poderosa aleación que superaba las objeciones tradicionales a que la gente de a pie accediera al ocio y al lujo. Se argumentaba que los juegos no corrompían a la multitud, pues fundamentaban la legitimidad imperial, mantenían la jerarquía social y creaban consenso en la social. Para atraer al pueblo hacia ese contrato social, los emperadores hacían los juegos acordes a los gustos populares. Por eso estos eran sensacionalistas, espectaculares y simples de apreciar, lo que contrastaba con los refinados gustos de las élites y hacía que algunos, como Séneca, contemplaran con desdén la vulgaridad de los juegos.

Pero la mayoría de las élites parece haber estado encantada de participar en la nueva cultura imperial junto a todos los demás. Los numerosos ejemplos que encontramos de nobles y gentes de buena cuna de Roma que se prestaron a luchar voluntariamente como gladiadores subrayan hasta qué punto ello había llegado a ser aceptable, por mucho que protestaran los críticos chapados a la antigua como Séneca. En el pasado, habría sido impensable que un aristócrata quisiera aparecer en el escenario o en la arena. La vergüenza les habría valido el ostracismo por parte de sus iguales. Pero, cuando eran los emperadores quienes patrocinaban los juegos y los juegos eran tan populares, aparecer como uno de sus protagonistas era un acto natural para quienes buscaban popularidad y prestigio. Solo quedaban reaccionarios como Séneca para quejarse.

Los testimonios que tenemos de esos tradicionalistas no reflejan la opinión popular. Augusto había reconocido la necesidad urgente de crear una imagen más inclusiva de la romanidad, capaz de atraer a un abanico ampliamente diverso de individuos urbanos más que a un conjunto de terratenientes romanos culturalmente homogéneos. Los juegos renovaron la imagen de las cualidades tradicionales romanas en un formato mucho más apropiado a la realidad de la ciudad imperial. Recurrieron a virtudes aceptadas romanas y a áreas compartidas de conocimiento como la mitología para tratar de crear un nuevo consenso social tras las rupturas de las guerras civiles. Los juegos de la arena representaban una reinterpretación del adiestramiento militar y la cacería aristocrática capaz de atraer a las clases inferiores.

Los juegos asimismo transmitían una imagen de la sociedad que era ordenada y coherente. Proclamaban que la sociedad romana estaba en paz consigo misma y celebraba sus éxitos y compartía sus placeres de manera uniforme. Podemos ver al gladiador y al auriga como modelos para el espectador romano: competitivos, duros, pero absolutamente bajo control del patrocinador de los juegos. Aunque debemos preguntarnos si esta visión era en realidad universalmente compartida. ¿A todo el mundo le gustaba ver a los romanos de ese modo? Ya hemos visto al paso algunos ejemplos de resistencia y oposición a la brutalidad de los juegos. Los cristianos que sufrieron martirio en los anfiteatros del Imperio, evidentemente, no compartían esos ideales romanos. Algunos escritores de la cultura dominante y de la élite romana mostraron preocupaciones acerca del impacto moral y personal que podía tener rodearse de una multitud de vociferantes plebeyos. Muchos romanos de la élite no creían tampoco que los pobres merecieran esa generosa provisión de ocio ni supieran manejar sus efectos potencialmente corruptores. También miraban con desdén la vulgaridad y el sensacionalismo. Resulta irónico que esas preocupaciones emanasen de las mismas personas que a menudo las financiaban.

Pero esas inquietudes revelan que los juegos no dejaban de ser problemáticos en la sociedad romana. No todo el mundo participaba sin más en el nuevo tipo de identidad que se mostraba en la arena. Y también había preocupaciones políticas. Los emperadores necesitaban ganarse al pueblo ofreciendo al pueblo lo que quería en forma de pan barato y entretenimiento. Pero, al hacerlo, se arriesgaban a alejarse de la aristocracia, que se veía a sí misma como objeto más merecedor del patrocinio imperial. Debían conseguir un cuidadoso equilibrio en ese punto. Tenían que repartir su apoyo cuidadosamente entre las clases. Pues, si parecía que un emperador era demasiado generoso con la multitud, como en el caso de Cómodo, podía esperar enfrentarse a una poderosa reacción de la élite en forma de conspiración, difamación y asesinato de su personaje en la literatura. Los relatos de anécdotas sobre cómo los emperadores se comportaban en los juegos, como cuando Cómodo mató al rinoceronte, se convirtieron así en una parte aceptada de la historia seria que podía ser usada como arma política por los historiadores romanos en contra de los emperadores cuyos regímenes se quería denigrar.

Si los juegos enseñaban cómo ser un romano, también daban la oportunidad a algunos de rechazar esa lección. Proporcionaban una

poderosa imagen de unidad romana, pero también revelaban las fisuras que seguían existiendo en la sociedad. Y los diferentes grupos sociales podían ver los juegos a su manera, no simplemente como los emperadores querían. Resulta tentador ver los juegos que se celebraban por todo el Imperio como una prueba de la aceptación generalizada de los ideales romanos. Pero es imposible decir a qué grado de profundidad esta cultura de los juegos penetró en las muy diferentes culturas locales del Imperio. Sabemos que algunos grupos se opusieron con fuerza a ese intento de obligarlos apresuradamente a hacerse más romanos.

89 Aulo Gelio, Noches áticas, 6.3.31.

90 Cicerón, A favor de Milo, 92.

91 Juan Crisóstomo, Homilía 30, 1, Corintios 12, 12-20.

92 Séneca, Sobre la ira, 1.12; Epístolas, 22.1; Plinio el Viejo, Historia natural, 11.144; Aulo Gelio, Noches áticas, 12.5.13; Plinio el Joven, Panegírico, 33.

93 Séneca, Sobre la ira, 3.11.2; Cicerón, El orador, 2.84.

94 Libanio, Epístolas, 199.9.

95 Silio Itálico, La guerra púnica, 16.303-456.

96 Suetonio, Claudio, 34.

97 Séneca, Sobre la ira, 1.2.4.

98 Séneca, Epístolas, 30.8.

99 Cicerón, Disputaciones tusculanas, 2.41.

100 Quintiliano, Declamaciones menores, 302.

101 Ateneo, Banquete de los sofistas, 4.153; cf. Estrabón, Geografía, 5.4.13.

102 Cicerón, El orador, 228.

103 Quintiliano, Instituciones de oratoria, 2.12.2.

104 Plinio el Viejo, Historia natural, 8.160.

105 Séneca, Epístolas, 7.2.

EPÍLOGO

Resistencia

El siete de marzo del año 203 d. C., en el espléndido anfiteatro de Cartago, una ciudad que llevaba ya mucho tiempo subsumida en la provincia romana de África, apareció una mujer noble de veintidós años de edad llamada Perpetua para ser ejecutada. Era la misma mujer que ya encontramos antes, que acababa de dar a luz y de cuyos pechos aún goteaba la leche que producía para su hijo. La acompañaba un grupo de amigos que habían sido condenados con ella. Y su crimen no era otro que pertenecer a la más odiada de todas las sectas religiosas, la de los cristianos. La abarrotada multitud clamaba por su sangre. Para apaciguarla, el gobernador había dado orden de azotarlos ante una hilera de gladiadores. Luego un jabalí salvaje, un oso y un leopardo sucesivamente fueron arrojados contra los hombres. Y una vez que el baño de sangre hubo terminado, soltaron a una vaca salvaje contra la mujer. Destrozada por el animal, un gladiador fue a poner fin al sufrimiento de Perpetua. Pero ni siquiera ahí acabó su tortura. Era un novato al que la mano le temblaba tanto que falló el primer golpe y no consiguió más que herirla. Y la misma Perpetua tuvo que guiar la hoja hasta su cuello para que pudiera terminar con su vida con un golpe descendente.

Lo excepcional de esta historia de martirio cristiano es que tenemos el testimonio de un testigo. El texto La pasión de santa Perpetua, santa Felicidad y sus compañeros nos dice cómo este pequeño grupo de cristianos fue arrestado, encarcelado y condenado a muerte por negarse a abjurar de su fe. El grupo lo formaban Perpetua, su esclava embarazada Felicidad, otro esclavo de nombre Revocado y dos hombres libres llamados Saturnino y Secúndulo. Más tarde se les uniría voluntariamente otro cristiano de nombre Sátiro.

Pero más excepcional es que la mayor parte del relato fue casi con seguridad escrito por la propia Perpetua. Solo la introducción y la descripción de la muerte de los mártires en la arena fueron añadidas más tarde por un editor. Por lo que no solo se trata de un relato autobiográfico sobre cómo era ser condenado a morir devorado por las fieras en los juegos, sino también de un raro texto antiguo escrito por una mujer. Con su narración en muchos momentos recargada y emotiva, nos ofrece una visión única de los juegos desde el punto de vista de una víctima.

Perpetua se había casado y acababa de dar a luz a un niño. Venía de una familia acomodada, pero, pese a su educación tradicional, había entrado en contacto con el cristianismo. Tanto ella como uno de sus dos hermanos se habían convertido. Resulta difícil expresar hasta qué punto el hecho debió de ser traumático para su familia. Abrazar el cristianismo suponía renunciar a los dioses, lo que equivalía a rechazar a los mismos poderes divinos que habían convertido a Roma en la dueña del mundo. Era ver a Dios como padre y a los compañeros de fe como hermanos y hermanas en Cristo que reemplazaban a los hermanos y a la familia. Y un padre significaba la ley para la mayoría de las mujeres jóvenes romanas. Eran educadas para respetarlos, reverenciarlos y obedecerlos. Rechazar su autoridad suponía rechazar una de las instituciones fundamentales y una de las bases de la sociedad.

Por eso el relato se detiene tanto en los diálogos de Perpetua con su padre. Comienza refiriéndose a la ira de este por haberse unido a lo que entonces se veía como una religión de lunáticos. Los dos se enzarzan en continuas discusiones sobre su conversión, y él en todo momento intenta persuadirla de renegar de su nueva fe y volver a los viejos dioses. Pero ella no quiere ni oír hablar del asunto. «¿Ves esa olla de allí? —le dice—. ¿Le darías un nombre distinto al de olla?» Cuando él responde que no, ella continúa: «Pues ocurre lo mismo conmigo, que soy una cristiana y no puedo llamarme de otro modo». El padre enfureció y se lanzó hacia ella como si fuera a arrancarle los ojos para luego marcharse enfurecido.

Perpetua y sus compañeros cristianos ya habían sido advertidos por las autoridades. No tardaron en ser detenidos y encarcelados. Ella estaba aterrorizada. «Nunca he conocido esta oscuridad». En la celda abarrotada el calor era asfixiante y los soldados los maltrataban. Pero lo peor era haber tenido que separarse de su hijo recién nacido. Desesperaba por poder alimentarlo, pues aún lo amamantaba.

Afortunadamente, dos de sus amigos cristianos lograron sobornar a los guardias para que Perpetua fuera sacada de la mazmorra y conducida a una zona mejor de la prisión donde pudo encontrarse con su familia. Su madre llevaba al niño consigo y Perpetua pudo dar el pecho al bebé, que ya desfallecía de hambre. Sabiendo el destino que probablemente la aguardaba, Perpetua confió al niño a su madre y a su hermano. Pero, al ver el abatimiento de estos, ella también se derrumbó. Permaneció durante días en la cárcel, atormentada por haber abandonado a su hijo. Al final, obtuvo permiso para llevarse al niño a vivir con ella a la celda. Entonces su salud mejoró y la cárcel le pareció poco menos que un

palacio.

Desesperado su hermano cristiano por saber si sufriría o no martirio, cierto día ella pidió a Dios una visión. Y aquella misma noche soñó con una enorme pero estrecha escalera de bronce que llegaba hasta el cielo. Los lados de la escalera estaban llenos de espadas, lanzas, garfios y cuchillos, de modo que quien subía tenía que mantener la vista fija hacia delante para no herirse con las armas. A los pies de la escalera había una enorme serpiente acechando para devorar a todo el que tuviera miedo de subir. Sátiro fue el primero en llegar arriba, y desde allí llamó a Perpetua para que lo siguiera. Ella subió y vio una gran extensión de jardines y en medio de ellos a un hombre. Tenía el pelo blanco, iba vestido como un pastor y estaba ordeñando una oveja. Miles más lo rodeaban. El hombre levantó la cabeza y le dijo a Perpetua: «Bienvenida, hija». Le ofreció entonces cuajada de la leche, que ella comió, y todos los que estaban a su alrededor dijeron: «Amén». Al oír esa palabra, despertó. Perpetua le contó el sueño a su hermano y entonces los dos supieron que ella moriría. Abandonaron cualquier esperanza de salvación, al menos en este mundo.

Cuando se acercaba el juicio, su padre se hallaba al límite de sus fuerzas. Fue a visitar a Perpetua y le suplicó que se apiadara de sus cabellos blancos. «Con estas manos te he criado para que te convirtieras en la mujer hermosa que eres —le dijo—. Piensa en tu familia y en tu pobre hijo, que no te sobrevivirá mucho tiempo, y no estés dispuesta a morir. No nos destruyas a todos». El padre le besó las manos y se echó a sus pies sin dejar de llorar. Pero Perpetua se mostró implacable. Sin duda se sintió conmovida, pero estaba decidida a seguir la voluntad de Dios.

El grupo de cristianos no tardó en ser llevado a juicio en el foro. Una gran multitud fue a presenciarlo. Uno a uno, los acusados confesaron ser cristianos a pesar de que el padre de Perpetua intentó convencerla de nuevo sosteniendo a su hijo delante ella para tentarla a renegar de su fe. Incluso Hilarión, el juez, se unió a este diciéndole que se apiadara de su padre. Todo cuanto tenía que hacer era realizar un sacrificio a los dioses verdaderos por la prosperidad del emperador. «Ten piedad de tu hijo», le dijo el juez.

«Soy cristiana», fue su firme respuesta.

El juez los condenó a todos a ser arrojados a las fieras en la arena. Alegremente ellos volvieron a su mazmorra. Perpetua pidió que le llevaran a su hijo de nuevo, que se había quedado con su familia durante el juicio. Pero su padre se negó entonces a entregarle al bebé. Fue solo la intervención de Dios, según ella, lo que evitó que la atormentaran la

angustia por su hijo y el dolor de sus pechos hinchados.

En los últimos días previos a su ejecución, Perpetua tuvo otros sueños impactantes. Soñó con su hermano menor Dinócrates, que había muerto de un cáncer en el rostro cuando tenía solo siete años. En los días previos a los juegos, que iban a celebrar el cumpleaños del emperador, los condenados fueron trasladados a una prisión militar. Perpetua rezó con lágrimas en los ojos durante toda la noche para reunirse con su pobre hermano muerto. Cuando el día de los juegos se acercaba, su padre hizo una última tentativa. Se arrancó mechones de la barba y se arrojó de bruces al suelo rogando a su hija que se apiadara de él y cambiara de opinión. Pero fue inútil.

La noche antes de los juegos, Perpetua soñó que se enfrentaba al mismísimo diablo en un combate de gladiadores. La habían conducido a la arena, donde quedó desnuda y se transformó en un hombre. La embadurnaron de aceite como era la costumbre antes de un combate. El diablo la atacó. Era tan grande que se erguía por encima del propio anfiteatro. Vestía una túnica púrpura, como si fuera un emperador romano, y llevaba unos zapatos curiosamente labrados en oro y plata. También llevaba una vara como de maestro de gladiadores.

Empezaron a luchar. Ambos se golpearon y él intentó hacerla tropezar. Pero Perpetua se elevó en el aire y empezó a golpearle el rostro con los talones. Lo derribó, y luego le pisoteó la cabeza en el suelo. La gente empezó a gritar y sus partidarios entonaron cánticos. Luego ella se volvió en busca de la rama de la victoria y se encaminó hacia la llamada Puerta de la Vida. Había triunfado.

El relato de primera mano de Perpetua se interrumpe en este punto. Correspondió a otra persona escribir el relato de su destino en la arena al día siguiente.

Su esclava Felicidad había sido condenada a las fieras, pero, al estar embarazada, según el derecho romano la ejecución debía retrasarse hasta que diera a luz. El grupo de amigos cristianos había rezado para que el bebé llegara pronto y que su madre pudiera morir junto a ellos. Y sus oraciones fueron atendidas. Tres días antes de los juegos comenzaron las contracciones del parto. Mientras ella gritaba de dolor, uno de sus carceleros se burló de ella diciéndole que aquello no sería nada comparado con lo que sufriría cuando fuese arrojada a las fieras. Dio a luz a una niña que una de sus hermanas criaría como si fuera suya. Perpetua ya era libre para unirse a sus amigos en su destino.

La noche anterior a los juegos, a los condenados se les ofreció su última

cena. Como de costumbre, las gentes locales fueron a presenciar el macabro acontecimiento burlándose de su estupidez por no ofrecer un sacrificio a los dioses. Los cristianos las amenazaron con el juicio de Dios y juraron que sufrirían de buena gana el martirio. Y a la mañana siguiente el grupo dejó la prisión y entró en el anfiteatro como si fuera el cielo. Sus rostros eran alegres y exultantes. Si temblaban, era de emoción y no de miedo.

Cuando llegaron a las puertas, los hombres fueron obligados a vestirse como si fueran sacerdotes de Saturno y a las mujeres quisieron forzarlas a lucir vestiduras de sacerdotisas de Ceres. Pero Perpetua se mantuvo firme hasta el final y se negó. Después de todo, aquel era el motivo por el que habían llegado a aquella situación, pues se negaban a renegar de su fe. No iba a cambiar de opinión en el mismo momento de su martirio. Incluso los romanos entendieron que aquello era justo y entonces el tribuno permitió que entraran vestidos con sus ropas.

Perpetua empezó a cantar. Los cristianos Revocado, Saturnino y Sátiro amenazaron a la multitud que los observaba desde sus asientos. Y, cuando vieron al juez Hilarión, le gritaron: «¡Tú nos juzgas a nosotros, pero Dios te juzgará a ti!». La gente se enfureció ante su arrogancia y pidió que los cristianos fueran azotados ante las fieras. Mientras lo hacían, estos daban las gracias por compartir uno de los padecimientos de Jesús.

Saturnino llevaba mucho tiempo anhelando que lo arrojaran a las fieras para probar así su devoción a Dios. Y, como Dios dejó claro, pedid y se os dará. Así que, al inicio del espectáculo, Saturnino y Revocado iban a enfrentarse a un oso. Los atarían a una plataforma en medio de la arena de la que todos los espectadores podrían tener una buena perspectiva y allí serían despedazados por la fiera. En contraste con la bravura de Saturnino, un oso era lo que Sátiro más temía. Los encargados ya habían intentado atarlo a un jabalí salvaje para que lo atravesaran sus colmillos afilados. El propio cuidador del animal había acabado destrozado por la bestia y había muerto a consecuencia de las heridas. Pero Sátiro no sufrió nada peor que ser arrastrado por la arena por el animal, que por lo demás no le causó daño alguno. Cuando lo ataron a la plataforma para que sirviera de juguete al oso, sin embargo, este no quiso salir de su guarida.

El espectáculo culminó con la liberación del leopardo, que en el norte de África siempre era uno de los momentos favoritos para la multitud. Atacó a Sátiro y lo mordió con tal ferocidad que enseguida desapareció bajo una lluvia de sangre y la gente gritó: «¡Disfruta del baño!». Fue como un segundo bautismo. Cuando yacía agonizando lentamente, los

encargados se acercaron a su cuerpo postrado y lo arrastraron hasta el lugar fuera de la arena donde las víctimas medio muertas eran rematadas de un tajo en el cuello.

Una vaca especialmente salvaje se había reservado para las mujeres cristianas. Las desnudaron y metieron en redes antes de ser llevadas a la arena. Un escalofrío de sorpresa, repugnancia y emoción recorrió a la multitud al ver que una de ellas era apenas una niña y los pechos de la otra aún rezumaban leche tras su reciente parto. Ya hemos visto que aquella falta de decoro fue demasiado para el público, que no pudo soportarla. Exigieron que sacaran a las muchachas y las vistieran de forma apropiada. Perpetua fue la primera en volver a la arena. Cuando el animal la derribó, cayó y se desgarró por un lado las nuevas vestiduras. Pudorosamente, intentó cerrar el desgarro para cubrirse el muslo que había dejado al descubierto. Luego buscó un prendedor con el que recogerse los cabellos despeinados, hasta tal punto estaba decidida a presentarse con decoro ante su creador. A esas alturas, Felicidad ya había sido arrojada también a la arena, donde enseguida fue derribada. Perpetua se levantó y fue a ayudar a Felicidad a ponerse de pie.

La muchedumbre se ablandó ante aquella muestra de delicada y femenina modestia. Pidieron que las dos fueran devueltas a la Puerta de la Vida. Y, cuando llegaron allí, Perpetua volvió en sí como si hubiera salido de un trance. Miró a su alrededor y, para asombro de todos, preguntó: «¿Cuándo nos echan a la vaca?». Solo cuando le enseñaron los cortes y moratones en su cuerpo pudo convencerse de que ya había ocurrido.

Entonces la gente pidió que todos los cristianos que seguían vivos fueran devueltos a la arena y pasados a cuchillo ante ellos. Querían ser testigos de la masacre final de aquella fastidiosa banda. Serenamente, los cristianos se levantaron y fueron en busca de su destino, besándose en señal de amor fraterno. Los que se hallaban tan malheridos que eran incapaces de moverse recibieron en silencio sus golpes de gracia. Perpetua se mostró tan firme que, como hemos visto, guio la mano temblorosa de su verdugo inexperto hasta colocar la espada en su cuello.

¿Cómo hemos de entender estos hechos espantosos? Lo primero que debemos tener en cuenta es que no es casual que los cristianos eligiesen desafiar a Roma en la arena. Los mártires fueron los más fanáticos de los cristianos, decididos a que sus actos diesen testimonio de la fuerza de su fe. La palabra mártir procede del griego y significa «testigo». Al rechazar cualquier tipo de compromiso con las autoridades romanas, subieron su

apuesta hasta que a los romanos no les quedó más remedio que sentenciarlos a muerte. Del mismo modo que los terroristas del 11 de septiembre buscaron dos de los símbolos más prominentes del capitalismo global para su ataque, los mártires cristianos buscaron rechazar la poderosa imagen de la romanidad idealizada que la arena había creado. Era precisamente el hecho de que los juegos servían como afirmación poderosa de lo que significaba ser romano la razón por la que los cristianos estaban encantados de mostrar su visión alternativa de la sociedad precisamente allí. Donde los romanos contemplaban legitimidad y jerarquía, los cristianos veían una masacre de inocentes.

Pero sería un error tomar estos testimonios al pie de la letra. Están sin duda llenos de exageraciones e invenciones. Y, sobre todo, debemos recordar que tales persecuciones eran raras. Los romanos no iban continuamente tras los cristianos, sino que más bien los vieron casi siempre como una extraña secta a la que dejaron arreglárselas por sus propios medios. Algunos periodos de persecución estuvieron relacionados con reveses sufridos por el Estado romano y con la búsqueda de chivos expiatorios, como el gran incendio de Roma en el año 64 d. C. y las invasiones bárbaras de mediados del siglo III. Y fue en esas ocasiones cuando Nerón hizo quemar a los cristianos en Roma y Decio lanzó un intento más sistemático de forzar a los cristianos a rendir culto al panteón romano. Otras persecuciones parecen haber tenido que ver más con los intentos del emperador de afirmar las costumbres religiosas tradicionales como parte de un programa de reforma más amplio, como la Gran Persecución de Diocleciano. Marco Aurelio parece que intentó sin más seguir abasteciendo de víctimas los juegos cuando la epidemia provocó escasez de hombres. Pero no hubo mártires cristianos todo el tiempo. A los romanos, simplemente, no les interesaba. Incluso cuando se ponían en marcha intentos de obligar a todos los miembros del Imperio a hacer sacrificios a los dioses por el bien del emperador, a aquellos que, como Perpetua, se negaban, se les concedían frecuentes oportunidades de retractarse y salvarse. El número de los que realmente eran arrojados a las fieras fue relativamente pequeño. No sabemos exactamente cuántos, pero el hecho de que no pueda probarse que ningún cristiano fuera de verdad arrojado a los leones en el Coliseo evidencia lo infrecuente de esos actos de persecución en general.

También hemos de tener presente que Roma era una sociedad preindustrial relativamente poco sofisticada. Carecía de un cuerpo policial. Obligar al cumplimiento de los decretos imperiales que exigían

el sacrificio universal era una tarea imposible. Probablemente fuera bastante fácil evitar la persecución abandonando la población donde se vivía y yendo a refugiarse en el hogar de amigos cristianos de cualquier otra. O escondiéndose. O haciendo que un amigo pagano realizase el sacrificio en nuestro nombre (a no ser que Dios considerase eso hacer trampas). O comprando un certificado falso que dijera que habíamos hecho el sacrificio. O simplemente haciendo el sacrificio. ¿No iba a saber Dios que no lo hacíamos de verdad?

Si alguien se negaba insistentemente, se veía sometido a toda clase de presiones. Como le ocurrió a Perpetua, su familia y, sobre todo, su padre presionaban para mantener la reputación familiar. Y no era aquella una fuerza a la que poder resistirse fácilmente. Encontramos testimonios como el de Perpetua que servían de manuales de entrenamiento para mártires en ciernes. Los advertían de las presiones que probablemente iban a recibir y les decían cómo sobreponerse a ellas. Les mostraban qué esperar en cada fase del proceso hasta el golpe de gracia. Y, sobre todo, les enseñaban cómo debía comportarse un buen cristiano si iba a actuar como brillante modelo de la superioridad moral de la fe cristiana.

Era ese desafío directo al modo de vida romano lo que la multitud encontraba tan intolerable y, sin duda, la razón de que fueran tan hostiles a esta postura extrema de ciertos primeros cristianos. En línea con ese retrato activo y plenamente implicado de los espectadores en lo que se desarrollaba ante ellos, encontramos a la multitud comentando la mecánica del tormento y la ejecución de los mártires en todas sus fases e influyendo en ella. La valentía de los cristianos parecía irritar al público, sobre todo cuando las víctimas empezaban a amenazar al propio tribuno con el castigo a manos de su Dios. Cuando otro cristiano de nombre Atalo sufrió martirio en Lyon durante el verano del año 177 d. C., la multitud se mostró especialmente deseosa de verlo morir porque era un hombre de cierto estatus. Lo condujeron al anfiteatro precedido por una pancarta donde se leía: «Este es Atalo, el cristiano». Y la gente estallaba a su paso de indignación contra él. Pero la multitud no siempre obtenía lo que quería. El gobernador descubrió que Atalo era un ciudadano romano y ordenó que fuera devuelto a la cárcel para que su caso fuese transferido a una instancia superior.

Quizá a los romanos les gustaba que sus víctimas suplicaran y pidieran misericordia y que mostraran cobardía de un modo que reflejara su carácter despreciable. Es evidente que veían a aquellos cristianos como extremistas que merecían sin duda su destino. Se trataba de justicia en

acción. Pero la multitud también parece que era capaz de respetar a las víctimas cuando estas se comportaban con el coraje y el decoro propios del más romano entre los luchadores romanos. No ignoraba por completo los sufrimientos de las víctimas, aunque los viera como el resultado legítimo de la fanática oposición de los cristianos a los dioses de Roma.

La multitud creía que el culto a los dioses paganos era lo que les proporcionaba seguridad y prosperidad. Todo lo que los romanos exigían a los cristianos era un sencillo gesto de reverencia a sus dioses tradicionales. ¿Por qué era tanto pedir? Da la impresión de que el romano pagano común y corriente de la multitud encontraba absolutamente incomprensible que alguien pudiera entregar su vida de una forma tan terca solo por enfatizar una postura. Y lo que hacía enfurecer tanto a la multitud era que el rechazo de unos pocos locos cristianos a honrar a los dioses ponía en riesgo el bienestar de la comunidad. Por eso su abierto extremismo exigía un castigo público y comunitario.

Si las víctimas cristianas seguían negándose a rectificar bajo todos los tormentos y torturas de la ley, esto enfurecía aún más al público. Orígenes describe cómo los magistrados romanos se encolerizaban extraordinariamente cuando las víctimas de tortura soportaban sus sufrimientos con gran fortaleza. En cambio, les encantaba que un cristiano cediera.[106] *El terco rechazo de aquellos que no lo hacían solo servía para subrayar lo intransigentes y opuestos a la forma de vida romana que se veían los cristianos. Por ello los que morían por su fe podían ser incluso ultrajados dejando sus cuerpos sin enterrar. Los romanos creían que ello les negaba su esperanza en la resurrección física. Todo el proceso del castigo en la arena, desde ser despedazados por las fieras a ser quemados vivos, destruía eficazmente toda huella física de estos marginados de la sociedad.*

Los romanos se sentían obligados a reafirmar su lealtad a los dioses castigando a los cristianos, pero de nuevo merece la pena recordar que solo lo hacían ocasionalmente. Esa resistencia total a los ideales de la romanidad era rara. Solo eran estos rigurosos mártires los que estaban preparados para desafiar abiertamente a esa sociedad, y pagaban un alto precio por hacerlo. No debemos dudar que en gran medida los juegos cumplían su cometido y hacían que la mayoría de la gente se sintiera agradecida por vivir en una sociedad pacífica y próspera bajo un emperador benefactor. Pero el destino de los cristianos también debería alertarnos del hecho de que no todo el mundo estaba de acuerdo con la ideología de los juegos. Ya hemos visto ocasiones en que la gente de a pie o

los participantes no intervenían en los juegos de la manera que se pretendía. Ellos también podían subvertir el significado de los mismos, aunque en la mayoría de los casos fuera de un modo mucho menos dramático que el de los mártires cristianos.

Encontramos un ejemplo de esa resistencia que fue en realidad un verdadero golpe teatral. Se trata de cierta ocasión en la que un grupo de convictos que habían sido condenados a luchar en los juegos fueron elegidos para participar en la gran batalla naval de Claudio, que se iba a recrear en un lago. Se levantaron gradas a sus orillas para que una inmensa multitud pudiera presenciar el extravagante entretenimiento. Cada bando contaba con doce o con cincuenta barcos, dependiendo de la fuente que tomemos por cierta, pero antes de que la batalla comenzara todos los combatientes fueron llevados juntos ante el emperador: «Ave, César, los que van a morir te saludan», gritaron en el que es el único empleo conocido de la frase. A lo que Claudio respondió: «O no». No está claro lo que quiso decir, probablemente que los saludos no se hacían con sinceridad y no eran más que un intento de ganarse el favor del emperador con la esperanza de que les perdonara la vida. Pero los luchadores lo interpretaron como que no iban a morir. En otras palabras, que el emperador los había perdonado y eran libres de irse. Así que entonces se negaron a luchar.

Claudio dudó si hacer que los mataran a todos. Pero, no queriendo decepcionar a la multitud congregada, finalmente saltó de su trono y corrió por la orilla del lago lo mejor que pudo con su cojera y, con una combinación de amenazas y promesas, logró convencerlos de que lucharan. El comienzo de la batalla lo anunció una tuba que salía de la estatua de plata de un tritón y emergía del agua en mitad del lago gracias a un artefacto mecánico. Incluso entonces, cuando formaron en orden de batalla, sencillamente navegaron hacia las líneas de naves del adversario causándose el menor daño posible. Pero ello continuó hasta que se vieron obligados a destruirse mutuamente.[107]

Otro llamativo ejemplo de resistencia de los participantes lo encontramos mucho después en las cartas de Quinto Aurelio Símaco. Este había reunido a veintinueve prisioneros sajones para los juegos que se disponía a celebrar, pero la noche antes de su aparición se estrangularon unos a otros en sus celdas. Y ya hemos visto otro suicidio para escapar de los horrores de la arena cuando un cautivo bárbaro se ahogó a sí mismo hasta la muerte metiéndose un palo de esponja por la garganta. «Qué hombre tan valeroso», escribe Séneca al referir la historia, y añade que

fue una pena que alguien de tal coraje no llegara a la arena, pues habría aportado un gran combate.[108]

Con todo, estos actos de resistencia eran tan llamativos como infrecuentes. La mayoría de los gladiadores solo intentaban resistirse a la deshumanización de los juegos de formas más leves. Y lo hicieron, por ejemplo, trabando lazos estrechos con los demás luchadores de su troupe. La familia del gladiador actuaba como su red de apoyo, y debía de ser una de las peores situaciones aquella en la que se emparejaba para luchar el uno contra el otro a gladiadores del mismo grupo. Solo tenemos que imaginar cómo sería tener que luchar contra un camarada y luego matarlo. Únicamente su disciplinado entrenamiento les permitía sobreponerse a la situación. La camaradería entre gladiadores, al menos entre los que vivían lo suficiente como para forjar tales relaciones, se reflejaba en las tumbas que a veces erigían a sus compañeros. «Amado por todos», dice una. «Vengado por mis camaradas», reza otra. Un gladiador es elogiado por haber «perdonado muchas vidas», aunque no queda claro cómo influyó sobre la decisión de su anfitrión. Quizá simplemente optó por solo herir a sus oponentes cuando podría haber descargado un golpe fatal. Algunas tumbas buscan proteger la reputación de los miembros de la familia culpando a las malas artes de otros o al hado de su muerte. Parecen haber compartido el deseo de la multitud de una lucha limpia. Y resulta llamativo que en ningún caso culpen a la multitud ni al anfitrión de su final.

El sentido de la camaradería suponía que un gladiador observaba un combate desde un punto de vista muy diferente al de la multitud. En la ficción El caso del gladiador liberado, cuando el hijo del hombre rico tiene que ver a su pobre amigo luchar en su lugar, lo encontramos lleno de angustia y preocupación por su destino: «¡Con qué temor observaba!». El corazón le galopaba y seguía cada movimiento de su amigo con su propio cuerpo, esquivando la espada cada vez que se alzaba de forma amenazadora como si él mismo fuera el objetivo: «¡Qué tortura era mi angustia por él! —se lamenta—. ¡Qué implacable la naturaleza de mi temor!».

No todos los gladiadores eran los asesinos y degolladores sin corazón por los que a menudo se les tenía. Un testimonio de la última cena la víspera del combate nos los describe como «no enteramente bestiales». Aunque se les ofreció comida de calidad, algunos de los gladiadores prefirieron poner en orden sus últimas voluntades. Pidieron a sus amigos que cuidaran de sus esposas si no sobrevivían o liberaron a sus esclavos.

No era momento de banquetes.[109] *Por suerte, unos cuantos afortunados no solo sobrevivieron, sino que incluso obtuvieron su libertad. Uno de ellos atestigua su feliz vida de casado en la tumba de su esposa: «A los manes de María Tísidis. Publio Elio, veterano gladiador tracio de la Tróade, erigió esta tumba para su muy santa, devota y digna esposa».*[110] *¿Cómo sería ser la pareja o el hijo de un gladiador? El temor, el terror ante cada ovación que resonara en la arena y la incertidumbre económica de perder al sostén de la familia debieron ser insoportables.*

Vimos en el capítulo V que el público era activamente capaz de interpretar los acontecimientos en los juegos de maneras que no se correspondían con la intención del mensaje. Eran como grupo consumidores sofisticados y críticos que hacían las cosas a su manera. La muchedumbre parece que ignoraba en ocasiones los códigos de asientos y vestimenta, como demuestran los varios intentos imperiales de imponerlos. Y la gente de la multitud dejaba grafitos en los asientos como un modo de reclamar aquella magnífica arquitectura para sí y para sus propios mensajes. Los asientos en el anfiteatro de Afrodisias en Turquía, por ejemplo, estaban repletos de tablones de apuestas, falos e insultos: «Mal año para los Verdes», dice uno. Quizá los tablones de estadísticas eran para los intervalos entre combates o quizá eran para los momentos aburridos, cuando algunos espectadores ni se tomaban la molestia de seguir el espectáculo. Ello demuestra que podía haber más de una manera de observar los juegos como espectador, y no solo como una esponja que se empapa de la propaganda imperial. A veces parece haber cierto humor subrepticio inserto en el espectáculo. El mosaico de Magerio muestra un leopardo llamado Romano lanceado por un cazador. ¿Sería un pequeño chiste norteafricano a costa de los dominadores extranjeros?

Hubo un autor de la élite romana que trató de socavar el mensaje imperial de estos magníficos acontecimientos. El poeta Ovidio escribió en época de Augusto, un periodo en el que el primer emperador estaba intentando la reforma moral de la sociedad romana. A través de una serie de leyes que pretendían el regreso a los orígenes, promovió la vida familiar y condenó el adulterio incluso llegando a exiliar a su propia hija, Julia, por sus múltiples aventuras. Con este trasfondo, Ovidio escribió el poema Arte de amar (Ars amatoria), un texto didáctico sobre cómo conducir las relaciones entre hombres y mujeres no necesariamente unidos por el matrimonio. Una de sus recomendaciones era llevar a la dama al circo para poder apretarse a su lado y quitarle fingidas pelusas del pecho. Esta descarada subversión de los intentos de reforma moral de Augusto

probablemente contribuyó a su posterior exilio en la miserable ciudad de Tomis en el mar Negro.

Si esta clase de resistencia a pequeña escala alguna vez fue a más, resulta imposible decirlo. Fue sin duda de una índole distinta a la de los mártires cristianos. Pero aunque la mayoría de los cristianos se opusiera a la ideología de los juegos, no fue ni mucho menos una mayoría la que expresó su oposición bajo la forma radical del martirio. En su lugar escribieron textos que condenaban los juegos con la esperanza de convertir a los romanos a su nueva religión y de impedir que los cristianos sucumbieran a la influencia de los juegos. La misma cantidad de textos cristianos que atacan los juegos no hace más que enfatizar la importancia del papel que estos desempeñaban en la cultura dominante de Roma. Representaba un objetivo vital que atacar para los cristianos si querían atacar a la propia sociedad.

Una manera de hacerlo era condenar los juegos por su cáracter sensual. Los cinco sentidos actuaban, según los cristianos, como ventanas abiertas que daban acceso al alma.[111] Si alguien disfrutaba con los placeres del circo, con las competiciones de atletas o con la versatilidad de los actores, su alma corría el riesgo de ser atrapada por el diablo. Los autores cristianos también veían los juegos como una forma de locura. San Agustín consideraba demencial que hubiera hombres dispuestos a gastar tan vastas sumas en actores, luchadores, fieras y aurigas cuando no tenían ni para comer. «Están todos locos; los participantes, los espectadores y el anfitrión», decía.[112] Pero, sobre todo, los cristianos criticaban los juegos por ser inhumanos. Argumentaban que era una atrocidad que un hombre pudiera morir para placer de otro. Y no solo se cometía el crimen, sino que se adiestraba a los hombres para adquirir la facultad de asesinar en la arena. «¿Qué puede haber más inhumano o repulsivo?»[113], se preguntaba el obispo cristiano san Cipriano.

Otra característica de los juegos que también desagradaba a los cristianos era su atmósfera sexual. Tertuliano sostenía en el siglo II d. C. que los cristianos no debían ir al teatro, pues este era «el hogar de la impudicia» y un lugar completamente deshonroso.[114] Le enfurecían los lujuriosos gestos y travestismos de las farsas populares romanas y la aparición de prostitutas en el escenario. Le asombraba el modo en que hombres en apariencia decentes en la vida normal se transformaban poco menos que en animales durante los juegos. Un hombre al que le causara embarazo orinar en público era capaz de desnudarse en el circo. Un padre que protegía cuidadosamente los oídos vírgenes de su hija de todo

lenguaje malsonante se la llevaba luego al teatro, donde la gente juraba como carreteros. Un hombre apacible al que en la vida normal impresionaba la visión de un cadáver era capaz de contemplar sin pestañear los cuerpos mutilados y ensangrentados de la arena. Era absolutamente paradójico, para Tertuliano, ejecutar a asesinos por sus crímenes y luego recompensar a los gladiadores con la libertad por matarlos.

La oposición a una institución romana tan central como los juegos fue para los cristianos una importante manera de construir un nuevo modelo de identidad social. La identidad cristiana implicaba en parte invertir los principios romanos sobre la violencia, la jerarquía y el honor. Creían que eran misioneros de la voluntad de Dios y no aprobaban los juegos. El autor del siglo V Orosio incluso argumentó que el derrumbamiento del anfiteatro de Fidenas en el año 27 d. C. debió de interpretarse como una lección sobre lo que ocurría a aquellos que presenciaban el asesinato de sus semejantes en un combate de gladiadores.[115] Pero el desacuerdo entre los cristianos y los romanos sobre los juegos no era absoluto. Unos y otros convenían en que la culpa debía ser castigada, aunque no fuera de un modo tan brutal. Lo que pretendían algunos cristianos no era resistirse a la ley, sino más bien reformarla. San Juan Crisóstomo argumentaba que el respeto a la ley aumentaría si los juegos eran prohibidos, pues estos alentaban toda clase de violencia y disputas en las ciudades. «Cuando la juventud va de la mano de la ociosidad y se educa rodeada de algo tan nocivo como los juegos, acaba siendo la más bestial de las fieras», dice. Y cuenta una anécdota sobre cómo unos bárbaros en cierta ocasión oyeron hablar de los juegos y del inmenso placer que proporcionaban a los romanos. «Los romanos deben haber concebido esos placeres para poder comportarse como si no tuvieran esposas ni hijos», dijeron. A ojos de los cristianos, todo era un exceso de diversión juvenil —pero una diversión que se había ido de las manos—. Los romanos necesitaban madurar.[116]

En realidad, muchos cristianos corrientes también disfrutaron de ir a los juegos, sobre todo a los espectáculos menos violentos del teatro y el circo. Podemos ver los virulentos ataques de los autores cristianos como intentos de imponer su radical nueva visión de la sociedad a los numerosos cristianos para los que tales entretenimientos eran parte de la vida rutinaria. No resultaba obvio para muchos por qué el teatro o el circo estaban tan mal, y estos siguieron siendo populares bien entrado el imperio cristiano. Tras la conversión al cristianismo del emperador Constantino en el año 132 d. C., el circo sustituyó de manera constante al

anfiteatro en el corazón de las relaciones políticas entre el emperador y su pueblo. No fue accidental que, cuando Constantino fundó su nueva ciudad capital en Constantinopla, el circo estuviera en su mismo centro, junto al palacio imperial.

Un ejemplo interesante de cristianos que participaban en las carreras de aurigas es la historia de Itálico, que vivió en Gaza. Cristiano que ostentaba un importante cargo en la ciudad, solía celebrar carreras de caballos para competir con un funcionario pagano rival que también tenía sus propias cuadras. El rival se sirvió de un mago para incitar a sus caballos con encantamientos diabólicos. También lanzó maldiciones contra los caballos de Itálico. Y, preocupado por ello, Itálico fue en busca de un santo cristiano, Hilarión, y le pidió ayuda para protegerse a sí mismo y a sus caballos frente a aquella clase de hechicería. Hilarión no tenía el menor interés en perder el tiempo en semejantes frivolidades, y le dijo a Itálico que vendiera los caballos y entregara el dinero obtenido a los pobres. Pero Itálico respondió que era deber suyo por su cargo proveer de caballos los juegos. Y que sin duda sería mejor que ganaran los caballos cristianos en lugar de los paganos. Así que Hilarión le ayudó y roció los caballos, al auriga, la cuadriga y hasta el circuito mismo con agua bendita para protegerlos de cualquier interferencia diabólica.

El día de la carrera, la multitud se hallaba en un estado de extrema excitación con ambos bandos seguros de la victoria. Se dio la señal de comienzo y una de las cuadrigas se puso por delante, pero la otra la siguió muy de cerca. Las ruedas se calentaron y los gritos de la multitud se convirtieron en rugido. Hasta que, en un final dramático, la cuadriga pagana fue derrotada por la del Dios cristiano. Enfurecido, el público pagano pidió que ejecutaran por hechicero cristiano a Hilarión. Pero se dice que aquella victoria decisiva, junto a otras varias que siguieron en sucesivos juegos, hizo que muchos se convirtieran al cristianismo.[117]

Pero los juegos estaban demasiado arraigados en la cultura romana como para que fueran rechazados por completo por todos los cristianos en la práctica. E incluso los testimonios de los mártires cristianos revelan de forma llamativa lo profundamente interiorizados que se hallaban los ideales de los juegos. Si miramos detenidamente los textos cristianos escritos para elogiar sus muertes heroicas, hallaremos que estos mártires se muestran comportándose ni más ni menos que como buenos gladiadores. En el sueño en que Perpetua luchaba contra el diablo, por ejemplo, vencía de la forma en que lo habría hecho un buen gladiador. Y los mártires eran elogiados por su coraje y fortaleza. De la mártir Blandina, a pesar de ser

una mujer frágil, dice Eusebio de Cesarea que «derrotó a su adversario, el diablo, combate tras combate hasta ganar la corona de la inmortalidad».

Los mártires se muestran con una entereza formidable —capaces de soportar los castigos más severos—. El relato de la muerte del obispo de Esmirna, Policarpo, en el año 155 d. C., describe cómo él y las demás víctimas cristianas fueron azotadas hasta que sus huesos e incluso sus venas y arterias quedaron a la vista, pero aun así soportaron su tormento con paciencia. Su fortaleza fue tan grande que no dejaron escapar ni un solo gemido. Del mismo modo, cuando mataron a Blandina y Atalo, sus compañeros soportaron toda clase de torturas en el anfiteatro. Se los comparaba con atletas que compitieran por la corona. Las gentes de la multitud enloquecieron hasta tal punto por su resistencia que pidieron toda clase de tormentos. Al final, los mártires fueron colocados en una silla de hierro al rojo vivo en la que sus cuerpos quedaron abrasados. Pero ni siquiera aquello fue bastante. Tras el descanso, Blandina fue la última en salir al encuentro de un final hacia el que avanzó alegre y exultante para furia de la multitud. Después de ser azotada, expuesta a las fieras salvajes y abrasada en la silla, finalmente la dejaron dentro de una red delante de un toro. El animal la zarandeó de un lado a otro como si fuera un juguete, pero ella no sintió nada. Y una vez que también recibió el golpe de gracia, incluso la muchedumbre pagana tuvo que admitir que nunca habían visto una mujer con mayor entereza. Al final, los cristianos soportaron su calvario duran tanto tiempo que le estropearon la diversión del día a la multitud, pues no quedó tiempo suficiente para los diversos entretenimientos que normalmente se celebraban durante los espectáculos de gladiadores.


Jan. Luyken, inv. et fecit.

Grabado del siglo XVII *que muestra el martirio cristiano de Blandina en el año 177 d. C.*

En sus gráficos relatos de martirio brutal, los textos cristianos como este se hacen con los ideales paganos de los juegos y los subvierten para sus propios fines. Los cristianos acababan siendo los verdaderos vencedores, que superaban incluso a los gladiadores más valerosos en su virtud. Pero, al hacerlo, los cristianos también mostraban hasta qué punto había llegado a interiorizarse el lenguaje de los juegos en la sociedad romana. Incluso los cristianos necesitaban la gramática de los juegos para expresar su propio desafío a los mismos. No pudieron escapar a aquella institución abarcadora del mundo romano.

El objetivo cristiano era poner fin al trato inhumano y la pérdida de vidas en los juegos de la arena y establecer una sociedad en la que cada individuo tuviera la oportunidad de ganarse la salvación eterna a través de su relación única con Dios. Al final, lograron hacer que los combates de gladiadores se prohibieran, pero esto no ocurriría hasta el año 404 d. C., casi un siglo después de la conversión de Constantino. El golpe definitivo llegó cuando el emperador Honorio vio a un monje de nombre Telémaco entrar en la arena en un intento de detener el combate. La multitud se enfureció tanto que lo lapidaron hasta la muerte. Siempre hostil a los cristianos, el historiador Edward Gibbon comenta lacónicamente que su muerte fue más útil que su vida para la humanidad.[118]

La tradición cristiana mezclada con el elitismo despreciativo de autores romanos como Séneca y Juvenal ha sesgado nuestra visión de los juegos. Su imagen ha sido la de unos emperadores megalómanos, como Cómodo, que promovían espectáculos decadentes y deshumanizadores para manipular a la masa romana. Esa visión a menudo ha sido difundida por películas y novelas épicas, y muchas veces no demasiado rigurosas, que han empleado fuentes antiguas escogidas para seguir esos prejuicios judeocristianos. Espectadores y lectores condescendientes han disfrutado por igual esa condena de los paganos y pervertidos romanos, prefiriendo admirar a los rebeldes heroicos y desafiantes del wéstern. La película Gladiator no fue sino el último de una larga descendencia de este tipo de retratos. El efecto de todo ello ha sido reducir un fenómeno polifacético a simple brutalidad, estupidez e inmoralidad. Pero los juegos fueron mucho más que eso. Tratar entender por qué Cómodo pensó que era una buena idea matar un rinoceronte puede ayudarnos a ver hasta qué punto los juegos fueron una institución verdaderamente importante y compleja en el mundo romano.

106 Orígenes, Contra Celso, 8.44.

107 Los dos testimonios en parte contradictorios están en Suetonio, Claudio, 21 y Dion Casio, Historia romana, 60.33.

108 Símaco, Epístolas, 2.46.

109 Plutarco, Epístolas morales, 1099B.

110 Corpus Incriptionum Latinarum, 6.10193.

111 San Jerónimo, Contra Joviniano, 2.8.

112 San Agustín, Sobre los Salmos, 149.6.

113 Cipriano, A Donato, 7.

114 Tertuliano, Sobre los espectáculos, 17 y 21.

115 Orosio, Contra los paganos, 7.21 y 7.4.

116 Juan Crisóstomo, Homilía 37 sobre Mateo, 10, 7-9.

117 San Jerónimo, Vida de Hilarión, 20.

118 Theodoret, History of the Church, 5.26.

Agradecimientos

Este libro pretende ofrecer un análisis actualizado y gráfico de los juegos romanos dirigido a un público amplio y no especializado. Intenta ofrecer una presentación moderna y sin prejuicios de este importante tema que abarque tanto a los emperadores como a los participantes y espectadores. La obra dedicada a los juegos romanos a la que hemos contribuido comprende varios volúmenes especializados que hemos querido presentar en un formato más unificado y accesible, aunque asimismo hemos querido desarrollar una serie de nuevas ideas sobre la cuestión que espero que también hagan de interés este libro para un público más académico.

Nuestro trabajo ha contraído una serie de deudas que es un placer poder compensar en cierta medida, por pequeña que sea. El Churchill College de Cambridge me proporcionó un entorno maravillosamente estimulante para redactar el texto. Greg Aldrete alentó mi interés en el proyecto al invitarme generosamente a presentar una propuesta a la serie. Mi editor en John Hopkins University Press, Matt McAdam, guio con mano experta el proyecto a su finalización, y sus lectores anónimos me ayudaron a reforzar el manuscrito. A mis amigos y colegas Mary Beard, Peter Garnsey, Jon Gifford, Jason Goddard, Tessa Grand, Chris Hartley, Peter Harvey, Chris Kelly, Miranda Perry, Andrew Taylor y Emma Widdis les debo su apoyo y aliento acostumbrados. Mi esposa Anne y mi hijo Arthur me han mantenido con los pies en el mundo moderno. Y, por encima de todo, quiero dar las gracias a Pierre Caquet por actuar como amable caja de resonancia para muchas de mis ideas durante la escritura de este libro, que le está dedicado.